
PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE
Planet Station
NÚMERO 59 | ESPAÑA 2,45 EUROS
sólo 2,45 euros
GHOSTHUNTER RATCHET & CLANK 2 ESDLA: EL RETORNO DEL REY MAFIA
WRC 3 TONY HAWK'S UNDERGROUND ALIAS JAK II: EL RENEGADO
PRO EVOLUTION SOCCER 3 FIFA FOOTBALL 2004 Y MUCHOS JUEGOS MÁS
SORTEAMOS
Pro Evolution Soccer 3
15 packs (juego+camiseta)
Jak II: El Renegado
5 packs (juego+monopatín) y 10 juegos
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.
Los Angeles de Nick
MANHUNT
Mata o muere
TOKYO GAME SHOW 2003
¡Están locos estos japoneses!
SONIC HEROES
SEGA PISA FUERTE EN PS2
XIII
BALAS Y VIÑETAS
SUPLEMENTO 24 PÁGS. GRATUITO
suplemento especial
Dark Chronicle
Zona DVD: X-Men 2 ■ El rey León ■ Simbad ■ The Eye ■ La gran aventura de Mortadelo y Filemón
8 421174 023497 30059
editorial aurum

www.movilmundo.com

todo un mundo de soluciones para tu móvil >>

logos, tonos, melodías polifónicas, fotos, animaciones...

movilgame

envia **juegos11** + un espacio y el codigo de tu juego java al **7494** o llama al 806 52 60 79

Juego	Código
CARRERA DIABLO	1014
PRINCE OF PERSIA	1005
SIBERIAN STRIKE	1011
SKATE & SLAM	1012
RAYMAN 3	1018
RAYMAN BOWLING	1009
HONEYBOX	1045
SOLITARIO	1013
DESAILLY PRO SOCCER	1020
GUERRA URBANA	1008
LEGIONES SOLARES	1016
LOCKEMUP	1004
VELOZ Y EXTREMO	1041
INVASIÓN A LA TIERRA	1003
RAIL RIDER	1006
SUMMER VOLLEY	1015
SIX BROKEN WINGS	1007
CLUSTER PIRATE	1002
SUBMARINO	1031
ROMPE BLOQUES	1001
PHANTOM EAGLE	1025
PLANET 0	1021
RAYMAN GOLF	1010
GULO'S TALE	1017

relaciones

¿QUIERES CONOCER GENTE NUEVA? NOSOTROS TE AYUDAREMOS. MUCHAS PERSONAS CONFÍAN EN NOSOTROS. TODOS ELLOS TE ESTÁN ESPERANDO...

si deseas conocerlos envía **LIGAR11 al 7494** SON CONTACTOS REALES CON BUZONES ESPECÍFICOS.

184766 ANA BUSCA CHICOS SIMPÁTICOS QUE SEPAN HACERLE REIR.
122227 VANESSA, MORENA, PELO LARGO. BUSCA UN CHICO FUERTE Y SIMPÁTICO.
147482 CHICA GUAPA Y SIMPÁTICA BUSCA UN CHICO RUBIO, ALTO, FUERTE.
150750 EVA, 18 AÑOS. BUSCA CHICOS DE 18 A 20 AÑOS.
165835 CHICA DE 18 AÑOS DE CORDOBA, MORENA, OJOS VERDES, BUSCA CHICOS.
147571 CHICA BUSCA CHICOS MUY SEXYS
191975 MARIA, 19 AÑOS BUSCA SEXO CON TIOS BUENOS RUBIOS O MORENOS.
125001 SOFIA, 18 AÑOS, RUBIA, OJOS CASTAÑOS, BUSCA CHICOS SIMPATICOS.
151994 SANDRA, BUSCA SU MEDIA NARANJA.
186132 ANA, 25 AÑOS, BUSCA CHICOS QUE LES GUSTE EL SEXO.
153184 EVA, 30 AÑOS, DE MADRID, LE GUSTARIA HACER AMISTAD CON CHICOS.
158860 CHICA DE SAN FERNANDO, CADIZ, BUSCA CHICO SIMPATICO, GUAPO.
181720 ANA, 18 AÑOS, BUSCA CHICOS ALTOS, GUAPOS Y DE OJOS AZULES
113906 CHICA BUSCA CHICOS RUBIOS Y GUAPOS PARA RELACIONES SEXUALES.
143440 MARI, ALICANTE, 19 AÑOS, ALTA Y MORENA, BUSCA CHICOS CACHAS .
152828 CHICA DE PALMA DE MALLORCA,45 AÑOS, BUSCA REL. ESPORÁDICAS.
190947 EVA, 31 AÑOS, BUSCA AMISTAD CON CHICOS.
135563 ANA, BUSCA CHICOS GUAPOS PARA RELACIONES.
125456 CRISTINA BUSCA SU MEDIA NARANJA, LLAMALA AL 616936474.
123603 CHICA DE 19 AÑOS BUSCA CHICOS PARA RELACIONES, SU Nº ES 669605968
102255 CHICO DE MADRID BUSCA CHICAS DE 23 A 30 AÑOS PARA REL. ESPORÁDICAS.
183010 JORDI, 22 AÑOS, DE BARCELONA BUSCA SU MEDIA NARANJA.
179904 MIGUEL, DE VALENCIA, ESTA BUSCANDO A SU PRINCESA.
151807 HOMBRE MADURO BUSCA RELACIONES CON MUJERES SANAS Y FUERTES.
190363 CHICO DE 38 AÑOS, DE LA PROV. DE VALLADOLID, BUSCA CHICAS DE SU ZONA.
100670 CHICO JOVEN BUSCA MUJER MADURA.
100918 CHICO JOVEN BUSCA A SU PRINCESA, LLAMAR AL 666865581.

bromófono

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... tenemos muchas más bromas . Tenemos los gritos de todos los equipos de fútbol.

Sólo tienes que llamar al teléfono **806 52 62 64** y elegir la broma que más te guste

BOMBON UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONERLE JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE QUE ES EL PADRE
ORGASMO TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO UN VIDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.

¿BUSCAS AMIGOS? ¿BUSCAS PAREJA?

BUSQUES LO QUE BUSQUES... NOSOTROS PODEMOS AYUDARTE

TENEMOS LA MAYOR BOLSA DE CONTACTOS DEL PAÍS. SEGURO QUE CON NOSOTROS ENCUENTRAS A QUIEN BUSCAS....

si quieres ponerte en contacto envía **LR4** al **7494**





si no esta el tono que estas buscando envia LT7 seguido de un espacio y una palabra que la identifique al 7494

21083 09121 01140 16222 09013 09016 06351 01003 09012
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
30023 03383 06047 03084 27000 18026 03520 20138 03091

54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
55058 CARA AL SOL HIMNO
62096 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
54210 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
54391 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
55011 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
62073 SHIN CHAN TV
62023 SIMPSONS TV
55024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
54368 BYE BYE DAVID CIVERA
68002 CANT DEL BARCA HIMNO
68014 HALA MADRID HIMNO
62027 FRAGGLE ROCK TV
54388 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
54387 LOCA MALENA GRACIA
59608 8 MILE EMINEM
51005 EL EXORCISTA CINE
54276 NI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
62094 MAS QUE NADA TANGA GIRLS
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
68004 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
57005 TARZAN GRITO
62039 RASCA Y PICA TV
54394 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
51021 LA PANTERA ROSA CINE
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
68030 CENTENARIO REAL MADRID HIMNO
55059 ASTURIAS PATRIA QUERIDA HIMNO
59709 CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT. JAY Z
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
55022 ELS SEGADORS HIMNO
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
53205 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
65021 PAQUITO CHOCOLATERO YEYE
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TIESTO
62098 LA CREMITA ANUNCIO ONCE
72107 BRAVEHEART DJ SAKIN
60278 DESENCHANTEE KATE RYAN
51000 STAR WARS DARTH VADER CINE
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
51075 GLADIATOR CINE
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
54275 ME MUERO POR CONOCERTE ALEX UBAGO
54323 DIME BETH
59604 LOSE YOURSELF EMINEM
62065 MTV ANUNCIO
53237 UNIVERSE CHASIS
60118 IN THE END LINKING PARK

TOP TONOS

60213 THE TROOPER IRON MAIDEN
59468 WITHOUT ME EMINEM
54354 HACIENDO EL AMOR DINIO
51113 MAY IT BE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
53221 INFECTED BARTHEZ
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N ROSES
60013 NUMBER OF THE BEAST IRON MAIDEN
72191 MORTAL KOMBAT TECHNO SYNDROME
60045 SATISFACTION ROLLING STONES
54274 HASTA QUE EL CUERPO AGUANTE MAGO DE OZ
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
59626 IN DA CLUB 50 CENT
64059 TO ZANARKAND FINAL FANTASY X
53009 FREESTYLER BOOMFUNK MC
62032 COCA COLA TV
51036 TITANIC CINE
62005 COCHE FANTASTICO 2 TV
54326 SAMBAME UPA DANCE
53060 CAFE DEL MAR ENERGY 52
62029 VERANO AZUL TV
54180 CHIQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
60611 GOING UNDER EVANESCENCE
62000 BENNY HILL TV
54289 MIENTEME DAVID BISBAL
55060 GUARDIA CIVIL HIMNO
55025 PARTIDO POPULAR HIMNO
53262 SUBURBAN TRAIN DJ TIESTO
51087 TERMINATOR CINE
60078 MOONLIGHT SHADOW MIKE OLDFIELD
54133 SUFRE MAMON HOMBRES G
53346 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
54272 DANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
54371 NUNCA DEBI ENAMORARME CAMELA
53037 I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
53362 GIULIA DJ LASHA
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
59706 GET BUSY SEAN PAUL
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
53014 ECUADOR SASH
53252 INSOMNIA FAITHLESS
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
53199 ON THE MOVE BARTHEZ
54355 JALEO RICKY MARTIN
60399 PARANOID BLACK SABBATH
55023 HIMNO DE GALICIA HIMNO
53341 TU ES FOUTU INGRID
62067 CHIHUAHUA COCACOLA
60004 HIGHWAY TO HELL ACDC
54257 CUANDO TU VAS CHENOA
61012 BREATHE PRODIGY
59143 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE

65039 SOY MINERO ANTONIO MOLINA
60269 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
53257 NEVER AGAIN MILK INC
54361 ES UNA LATA EL TRABAJAR HOTEL GLAM
54259 LLORARE LAS PENAS DAVID BISBAL
65011 MI CARRO MANOLO ESCOBAR
60073 LIVIN ON A PRAYER BON JOVI
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BROTHERS
59741 WHITE FLAG DIDO
54291 DIGALE DAVID BISBAL
51111 PULP FICTION THEME
54290 2 HOMBRES Y 1 DESTINO D. BUSTAMANTE
54369 PUEDES CONTAR CONMIGO OREJA VAN GOGH
59592 SKATER BOY AVRIL LAVIGNE
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
54316 NO ME LLAMES ILUSO LA CABRA MECANICA
51092 HARRY POTTERTHEME CINE
68010 HIMNO DEL OSASUNA CF HIMNO
61018 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
51158 ROCKY CINE
54396 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
51008 EL PADRINO CINE
51127 LA VIDA ES BELLA CINE
68003 HIMNO DEL BETIS HIMNO
54332 DEVUELVEME LA VIDA MIGUEL NANDEZ Y CRISTIE
51131 CONCERNING HOBBITS EL SR D L ANILLOS
54380 HIPNOTIZADAS LUNAE
59580 DILEMA NELLY FT KELLY ROWLAND
62043 SOUTHPARK TV
59599 JENNY FROM THE BLOCK JENNIFER LOPEZ
71015 ZANKOKU NA TENSHI NO THESIS EVANGELION
61005 OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
51013 INDIANA JONES CINE
56000 LA ABEJA MAYA INFANTIL
54383 FIESTA DEL BARRIO DJ MENDEZ
60592 GAY BAR ELECTRIC SIX
59705 IN TANGO IN-GRID
60000 BACK IN BLACK ACDC
54392 ANOTHER NIGHT SPS
62063 A LITTLE LESS (NIKE) ELVIS PRESLEY VS JXL
51033 STAR WARS CINE
54310 MORENITA UPA DANCE
54381 HOY NO TE ESCAPARAS HOMBRES G
60556 FEAR OF THE DARK IRON MAIDEN
53225 OUT OF GRACE ANGLIA
60356 NOT GONNA GET US TATU
53363 EMOTION DJ ROSS
60593 FAINT LINKING PARK
54313 TRAGEDIA MARC ANTHONY
71031 SAKURA SAKU LOVE HINA
54393 OJU LAS NIÑAS
54379 MARIPOSA TRAICIONERA MANA

62097 LA MEDUSA ANUNCIO ONCE
64056 EYES ON ME (THEME) FINAL FANTASY VIII
53223 PLAYED A LIVE SAFRI DUO
51016 JAMES BOND CINE
71035 DRAGON BALL MANGA
71027 CHANGE THE WORLD INUYASHA
71017 THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY VII
54395 LOS SERRANO FRAN PEREA
59710 HOLLYWOOD MADONNA
54208 CORAZON INDOMABLE CAMELA
60590 ST ANGER METALLICA
60328 SMELLS LIKE TEEN SPIRIT NIRVANA
54300 NO SOY UN SUPERMAN DAVID BUSTAMANTE
60587 MOBSCENE MARILYN MANSON
71021 ITOOSHI HITO NO TAME NI FUSHIGI YUUGI
68020 HIMNO DEL ZARAGOZA CF HIMNO
71061 SUTEKI DA NE FINAL FANTASY X
51063 PRETTY WOMAN CINE
53220 MOI...LOLITA ALIZEE
59699 UN EMOZIONE PER SEMPRE E. RAMAZZOTTI
60407 SMOKE ON THE WATER DEEP PURPLE
54336 DAME VENENO LOS CHICHOS
51002 AXEL F CINE
60566 MASTER OF PUPPETS METALLICA
68016 HIMNO DEL SEVILLA FC HIMNO
57006 SILBIDO LIGAR
59743 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
54219 BAILA MORENA ZUCCHERO
59673 ANYONE OF US GARETH GATES
71042 13 NO JUNJOU NA KANJOU RUROUNI KENSHIN
54390 VEN VEN VEN SEXBOMB
60023 STAIRWAY TO HEAVEN LED ZEPPELIN
59616 SING FOR THE MOMENT EMINEM
62014 INSPECTOR GADGET TV
64087 FIGHTER CHRISTINA AGUILERA
62009 EXPEDIENTE X TV
60609 SOMEBODY SOMEONE KORN
53051 RYTHM IS A DANCER SNAP
66080 LA CHICA DE IPANEMA ASTRUD GILBERTO
59723 FLY ON THE WINGS OF LOVE XTM & DJ CHUKY
60610 SOUL ON FIRE HIM
66024 PALOMITAS DE MAIZ 70
60621 YOU WERENT THERE LENE MARLIN
60620 INTUITION JEWEL
60619 BROKEN SILENCE SO SOLID CREW
64108 SOMEDAY NICKELBACK
64107 HEY WHATEVER WESTLIFE
64106 PANDORAS KISS LOUISE
60618 EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
64105 LOVE AT FIRST SIGHT MARY J. BLIDGE
60617 AISHA OUTLANDISH
60616 THE GOLDEN PATH CHEMICAL BROTHERS

polifonicos

o llama al 806 41 69 92

envía **TONOS12** un espacio y el código de tu tono al **7494**

si no esta el tono que estas buscando envía TONOS12 seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el título...) al 7494

83599	PAPI CHULO	EL CHOMBO
82652	FIESTA PAGANA	MAGO DE OZ
83604	LOCA	MALENA GRACIA
83584	BRING ME TO LIFE	EVANESCENCE
83796	LA MADRE DE JOSE	EL CANTO DEL LOCO
80017	MISSION IMPOSSIBLE	FILM
80025	THE SIMPSONS	THEME
81690	BYE BYE	DAVID CIVERA
80726	NO WOMAN NO CRY	BOB MARLEY
83188	REAL MADRID	HIMNO OFICIAL
80277	NOTHING ELSE MATTERS	METALLICA
82172	BARCELONA	HIMNO OFICIAL
80002	LOSE YOURSELF	EMINEM
80043	THE TERMINATOR	FILM
83228	SAMBA ADAGIO (TAMBORES)	SAFRI DUO
80001	IN DA CLUB	50 CENT
82004	A DIOS LE PIDO	JUANES
80269	FREESTYLER	BOMFUNK MCS
80472	EVERY BREATH YOU TAKE	THE POLICE
83655	THUNDERS TRUCK	ACDC
80293	ITS MY LIFE	BON JOVI
81689	ROSAS Y ESPINAS	DAVID BISBAL
80143	PINK PANTHER	THEME
80093	EQUADOR	SASH
82835	MIÉNTEME	D. BISBAL Y E. GADEL
80066	INSOMNIA	FAITHLESS
83662	CRAZY IN LOVE	BEYONCE & JAY Z
80096	PULP FICTION	FILM
80065	FRIENDS	THEME
82935	NOCHES DE BOHEMIA	NAVAJITA PLATEÁ
83675	FLIGHT 673	DJ TIESTO
83658	STAR WARS	JOHN WILLIAMS
83609	VEN VEN VEN	SEX BOMB
83808	HIMNO DE ESPAÑA	HIMNO
80298	MASTER OF PUPPETS	METALLICA
81684	MUNDIAN TO BACH KE	PANJABI MC
80045	WITHOUT ME	EMINEM
82124	ATLETICO DE MADRID	HIMNO OFICIAL
83598	MARIPOSA TRAICIONERA	MANA
83580	WEEKEND	SCOOTER
83290	SIN MIEDO A NADA	ALEX UBAGO & AMAIA
83797	MAS QUE NADA	TANGA GIRLS
80642	ENJOY THE SILENCE	DEPECHE MODE
80014	JAMES BOND	FILM
83578	HASIENDO EL AMOR	DINIO
81687	PUEDES CONTAR CONMIGO	LA OREJA DE VAN GOGH
83850	LAS TAPITAS	ANUNCIO ONCE
80174	THE X FILES	THEME
82284	COLOR ESPERANZA	DIEGO TORRES
83585	LIBERTINE	KATE RYAN
83642	NO TE ESCAPARAS	HOMBRES G
80024	THE MATRIX	FILM
81685	TU ES FOUTU	IN-GRID
82123	ATHLETIC DE BILBAO	HIMNO OFICIAL
83607	BESA MI PIEL	NATALIA
81691	JALEO	RICKY MARTIN
81686	SAMBAME	UPA DANCE
82361	CHIHUAHUA	DJ BOBO
82605	ES UNA LATA EL TRABAJAR	LUIS AGUILÉ
80406	TAKE ON ME	A-HA
82430	DEVUELVEME LA VIDA	ANTONIO OROZCO
83806	ANOTHER NIGHT	SPS
83650	SAINT ANGER	METALLICA
80041	HEAVEN	DJ SAMMY FEAT. YARON
82440	DIME	BETH
83856	20 DE ENERO	LA OREJA DE VAN GOGH
80336	MACGYVER	THEME
80108	BENNY HILL	THEME
83654	JUST CANT GET ENOUGH	DEPECHE MODE
80012	SK8ER BOI	AVRIL LAVIGNE
80554	ONE MORE TIME	DAFT PUNK
80239	FINAL COUNTDOWN	EUROPE
80029	JENNY FROM THE BLOCK	JENIFER LOPEZ
82380	DAME VENENO	LOS CHUNGUITOS
83605	VIVA LA NOCHE	AINOHA
80217	I CAN'T GET NO SATISFACTION	ROLLING STONES
83667	JOGI	PANJABI MC
83838	NEGRITO DEL COLACAO	ANUNCIO
80197	SANDSTORM	DARUDE
80137	ENTER SANDMAN	METALLICA
82436	DIGALE	DAVID BISBAL
83844	GET IT TOGETHER	SEAL
83837	COCACOLA	ANUNCIO
83833	EL JINETE	ENRIQUE BUNBURY
80062	IN THE END	LINKIN PARK
83586	SOMEWHERE I BELONG	LINKING PARK
80131	BUFFY THE VAMPIRE SLAYER	THEME
83786	DESENCHANTEE	KATE RYAN
83834	LA ABEJA MAYA	TELEVISIÓN
82740	MALDITO DUENDE	HÉROES DEL SILENCIO
83809	GUARDIA CIVIL	HIMNO
82813	MI JEFE	MOJINOS ESCOZIOS
83849	MOLINOS DE VIENTO	MAGO DE OZ
83819	SOMOS DIFERENTES - TORRENTE	SANTIAGO SEGURA
83297	SOBE SON	MIAMI SOUND MACHINE
83836	HEIDI	TELEVISIÓN
83880	BOOGIE BOOGIE	ANUNCIO SUNNY DELIGHT
83879	THOIA THOING	R. KELLY
83878	WHERE ARE U	LONDONBEAT
83877	LOVE AT FIRST SIGHT	MARY J. BLIDGE
83876	SEND YOUR LOVE	STING
83875	WHERE IS THE HOOD AT?	DMX
83874	WILDEST DREAMS	IRON MAIDEN
83873	GOING UNDER	EVANESCENCE
83872	SOLDIER	EMINEM
83871	A FOREST	BLANK & JONES

PLANETSTATION 59
59112003
Revista mensual de PlayStation
publicada por EDITORIAL AURUM, S.L.

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail planet@ed-aurum.com
www.ed-aurum.com

EDITORA
Katharina Stock
ADMINISTRACIÓN
Àlex Gascón
DIRECTOR DE ARTE
Ibon Zugasti

DIRECTOR
Ricardo Martín
JEFE DE REDACCIÓN
Jordi Calafell
REDACTORES
Tonio L. Alarcón, Carlos Fernández
DISEÑO GRÁFICO
Gustavo Besada
COLABORADORES
Xavier Gilabert, José Oscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear, Víctor Carrera, Santiago Heredero (redacción), Ricardo Estellés (corrector de estilo).
ILUSTRADOR
Isarn Batllés
FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID Juan Espantaleón

MARKETING
Noèlia Buenafuente

PUBLICIDAD
Albert Montserrat, Leticia Bazo

Rda. Sant Pere 38
08010 Barcelona
Tel. 93 268 82 28
Fax 93 310 65 17
E-mail publi@ed-aurum.com

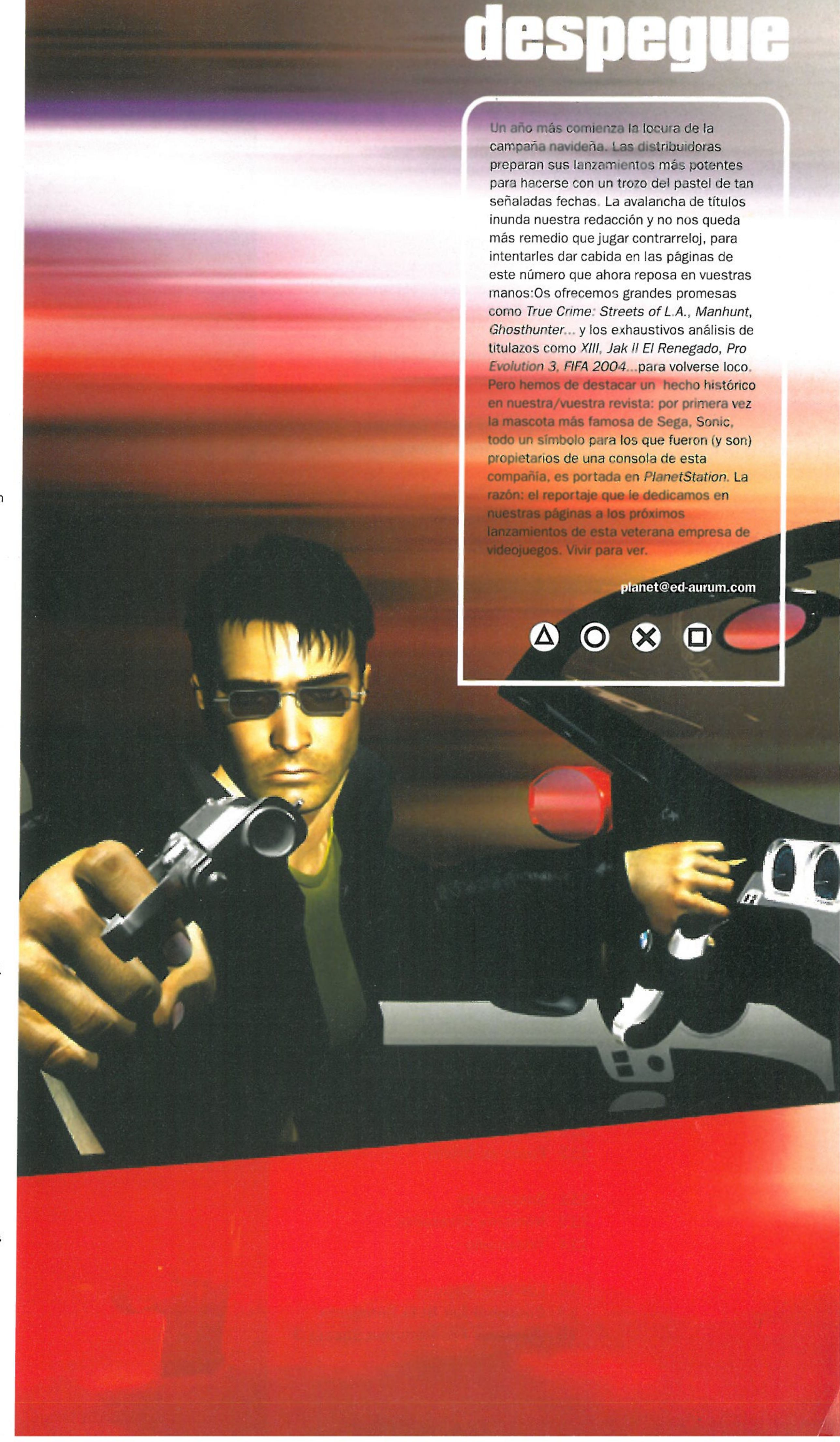
DISTRIBUCIÓN
Comercial Atheneum, S.A.
Tel. 93 654 40 61
Fax. 93 640 13 43
E-mail direc.bcn@atheneum.com
www.atheneum.com

DISTRIBUCIÓN EN MÉXICO
Pernas y Cía. Edit. y Distrib., S.A. de C.V.
Poniente 134 # 650, México DF
E-mail pernascia@pernascia.com.mx
R.F.C.: PED870217 B47

IMPRESIÓN
Rotographik, S.A.
Santa Perpètua de la Mogoda
(Barcelona)

Depósito legal: D.L.B 30072-98

editorial **aurum**



despegue

Un año más comienza la locura de la campaña navideña. Las distribuidoras preparan sus lanzamientos más potentes para hacerse con un trozo del pastel de tan señaladas fechas. La avalancha de títulos inunda nuestra redacción y no nos queda más remedio que jugar contrarreloj, para intentarles dar cabida en las páginas de este número que ahora reposa en vuestras manos:Os ofrecemos grandes promesas como *True Crime: Streets of L.A.*, *Manhunt*, *Ghosthunter*... y los exhaustivos análisis de titulazos como *XIII*, *Jak II El Renegado*, *Pro Evolution 3*, *FIFA 2004*...para volverse loco. Pero hemos de destacar un hecho histórico en nuestra/vuestra revista: por primera vez la mascota más famosa de Sega, Sonic, todo un símbolo para los que fueron (y son) propietarios de una consola de esta compañía, es portada en *PlanetStation*. La razón: el reportaje que le dedicamos en nuestras páginas a los próximos lanzamientos de esta veterana empresa de videojuegos. Vivir para ver.

planet@ed-aurum.com

sumario













PLANET INFORMA

Para no perderte ni un detalle de esta revista, hay unas cuantas cosas que debes saber. Conoce con Planet Street Institute todo lo que siempre quisiste saber sobre el vocabulario de los videojuegos y nunca te atreviste a preguntar.

JUGABILIDAD
Este concepto define la facilidad o dificultad en el manejo de un juego. Un título muy jugable será fácil y divertido de controlar desde un principio, mientras que una jugabilidad nula puede provocar deseos de tirar la Play por la ventana.

GRÁFICOS
Aparte de lo bonito o feo que resulta a la vista un juego, en el apartado gráfico también se incluyen técnicas como el *cel shading* (gracias a la cual los gráficos parecen dibujos animados) o defectos como el clipping (transparencia de los polígonos cuando no se ven de frente) o el pop-up (aparición súbita de los objetos que no están en primer plano).

DURACIÓN
No se trata sólo del tiempo que tardas en acabarte un juego, sino también de que su vida jugable no se quede en unas cuantas horas. Los juegos de lucha, por ejemplo, pueden tener una duración de muchos meses aunque te los acabes en unos minutos.

AMBIENTACIÓN
La ambientación engloba aspectos como la música, los efectos de sonido o la iluminación, que consiguen que te metas de lleno en la historia explicada.

VIDILLA
También conocida como adicción, básicamente se trata de la capacidad de un juego para enganchar. Si un juego tiene mucha vidilla, al acabar una partida siempre tienes ganas de repetir.

TIME CRISIS 3

Latidos de Corazón







COMO SI NO EXISTIERAN YA SUFICIENTES RAZONES PARA DISPARAR A LA TV.

Llega una nueva entrega del mítico arcade de pistola: Time Crisis 3. Con mejores gráficos, la posibilidad de elegir entre distintas armas, con modos de juego exclusivos para PlayStation 2 y la posibilidad de utilizar la pistola G-CON 2. Por si no era suficiente la programación habitual para querer fundirle los plomos a la tele.

G-con 2

www.timecrisis-3.com

PlayStation 2

Charles Cecil estuvo en Madrid presentando su nuevo juego

Descubrimos más sobre el Destino del Dragón

El pasado 29 de septiembre se presentó en las oficinas de Proein la nueva entrega de la saga *Broken Sword*, en la que estuvo presente Charles Cecil, fundador y director de Revolution Software. El juego aparecerá para PS2 el próximo 17 de noviembre y estará totalmente localizado en nuestro idioma. En *Broken Sword: El Destino del Dragón*, volveremos a controlar a George y Nico, que se verán envueltos en una aventura en la que deberán revelar un terrible misterio que amenaza a la humanidad. Durante nuestras aventuras, podremos recorrer diferentes puntos del planeta tan distantes y exóticos como la jungla del Congo o las calles de la ciudad de París. Para esta nueva entrega, que promete un mínimo de 20 horas de juego, se ha realizado un nuevo motor gráfico y un intuitivo interfaz totalmente adaptado para el pad de nuestra consola.



Así de exultante se mostraba el señor Charles Cecil en la presentación del juego. ¿A qué se nota que es británico?





Habrá misterios amenazantes... pero las calles de París siguen sin dar nada de miedo.

Nuevas imágenes de Onimusha 3

Capcom ha hecho públicas recientemente nuevas imágenes de la nueva entrega de *Onimusha*, que tiene previsto su lanzamiento el próximo año. Precisamente en el pasado Tokyo Game Show se pudieron probar algunas demos con diferentes niveles del juego, en las que se podían apreciar notables mejoras gráficas, especialmente con las cámaras, que mostrarán siempre el mejor ángulo para favorecer al jugador. Por otro lado esta tercera entrega incorporará nuevos enemigos y una amplia variedad de escenarios por los que transcurrirá su trama argumental y que van desde un París futurista a un castillo medieval. Sin lugar a dudas todos tenemos ya ganas de comprobar en persona si todas estas interesantes novedades.

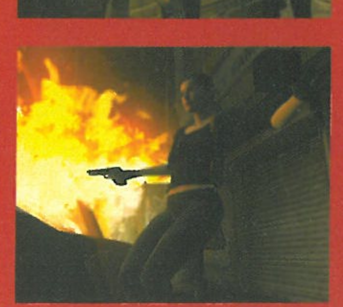




Vuelve el rey del "tiempo bala"

Cuando leas estas líneas ya estará disponible la versión de PC de las nuevas aventuras de uno de los personajes más duros y más traumatizados de la historia de los videojuegos. Pero no te preocupes, porque pronto podremos disfrutar en nuestra PS2 de esta esperada secuela antes de Navidades. En *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* se ha mejorado el motor gráfico del juego, con detalles como sombras más dinámicas y escenarios con elementos metereológicos como la lluvia, que aportarán al juego una mayor vistosidad. Esperamos que la historia y la jugabilidad sigan siendo tan buenas como en la primera entrega.





Más sobre PSX

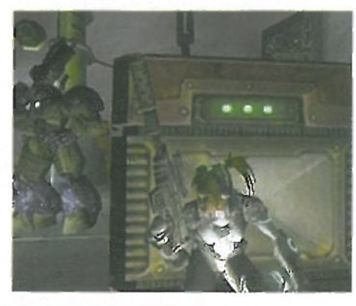
La versión "ampliada" de PS2 está a punto de salir en Japón

Sony ha dado detalles de su nueva máquina de entretenimiento y ha fijado su precio de venta al público en Japón, donde os recordamos que aparecerá este mismo año. La PSX se presentará con dos precios según la capacidad de disco duro que los nipones estén dispuestos a pagar. Así, el modelo de 160 Gb costará el equivalente a algo más de 600 euros y el modelo de 250 Gb unos 770 euros. También se ha confirmado que la PSX incluirá un mando a distancia con el que controlar todas las funciones del aparato, un mando Dual Shock (no compatible con los de PS2), un puerto para el *memory stick* (el clásico sistema de almacenamiento de imagen de Sony) , puerto Ethernet para la conexión a Internet, un sintonizador para televisión vía satélite y, como todo PS2 que se precie de serlo, las correspondientes entradas para *memory card*. Otro detalle que se ha confirmado es que podremos estar viendo una película en DVD o jugando a un juego mientras el propio aparato graba nuestro programa de televisión favorito. De momento toca esperar, ya que aún no hay fecha para el lanzamiento europeo.

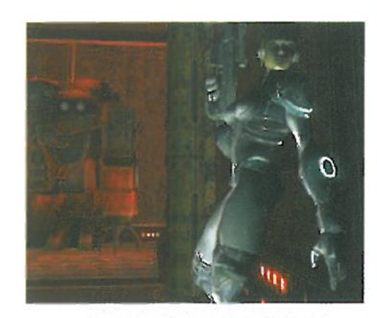


Un fantasma muy futurista





Blizzard ya tiene a punto de caramelo su *StarCraft Ghost* (uno de los juegos más celebrados en el pasado E3), en la que encarnaremos a Nova, un personaje con poderes psiónicos que cuenta con un extenso arsenal con el que eliminar a sus enemigos. Este juego de acción en tercera persona, en el que el apartado táctico y el sigilo serán vitales, tiene previsto su lanzamiento a principios del próximo año, y contará con diferentes elementos de la saga *StarCraft* que serán reconocidos por todos los seguidores de la saga. Todo ello con un cuidado apartado gráfico con personajes la mar de estilizados y una gran cantidad de efectos especiales que garantizarán su espectacularidad.





ráfagas

PES 3, un éxito antes de estar en las tiendas

Konami ha anunciado que las reservas de *Pro Evolution Soccer 3* en Europa habían superado la notable cifra del millón de unidades quince días antes del lanzamiento, lo que garantiza el éxito de este gran juego que estará disponible poco después de la salida de esta revista.

Aserejé... ja... de je... dejebere...

Sony ha desvelado el listado de los 25 temas musicales originales que estarán presentes en *EyeToy: Groove*. Entre otros muchos artistas encontraremos a Madonna, Jamiroquai, Kool & the Gang, Sugarbabes, Apollo 440, The Jacksons, The Commodores, Top Loader, Five, Village People, Elvis, Fatboy Slim y... atención: Las Ketchup. Así que ya sabéis, a esperar a noviembre para poder bailar al ritmo del *Aserejé*.

A Spielberg le gusta *Project Zero*

Tecmo y DreamWorks han anunciado que Steven Spielberg y John Rogers están trabajando en un nuevo proyecto cinematográfico inspirado en el juego *Fatal Frame* (*Project Zero* por estos lares), uno de los *survival horror* de mayor éxito de los surgidos a la estela de *Silent Hill*. El proyecto se encuentra, de momento, en la embrionaria fase de guión.

El terror tiene nuevo capítulo

Konami está trabajando en la que será la nueva entrega de la saga *Silent Hill*. La cuarta entrega de este estupendo *survival horror* podría aparecer a finales del próximo año, y parece que contará con un motor gráfico completamente nuevo, además de un protagonista masculino.

Te llamo con mi consola

N-Gage, el híbrido entre móvil y consola fabricado por Nokia, ya se comercializa en nuestro país desde principios de octubre por 299 euros. Uno de los primeros juegos que se pueden comprar con la nueva máquina es *Tomb Raider*, en una versión prácticamente idéntica a la de PS One.

Un prólogo para Gran Turismo 4

Un aperitivo para los más fanáticos de los coches y esas cosas con ruedas

Cada pocos días aparecen nuevas imágenes de la esperada cuarta entrega de *Gran Turismo*, como por ejemplo las que os podemos mostrar en este número y que corresponden a circuitos situados en Hong Kong e Italia (aunque también los habrá en Nueva York). Lo que más ha sorprendido en estos últimos días es el anuncio de Polyphony de que lanzará el próximo mes de diciembre en Japón *GT 4 Prologue*. ¿Qué es esto? Pues una especie de *demo* que incluirá una selección de circuitos y vehículos para poder probar el juego. Según parece, este lanzamiento no deja de ser una disculpa formal de los editores del juego tras el retraso de *GT 4*, y aunque no se ha confirmado su lanzamiento fuera del país nipón, todo apunta que *Prologue* puede ser lanzado también en los territorios PAL y en Estados Unidos. Y es que aunque sea un prólogo, los más fanáticos no lo van a dejar escapar. ¡A ver quién es el valiente que espera hasta la primavera sin sufrir el "mono"!



Según nuestro maquetador, éste es la campiña de la Toscana, entre Siena y Firenze. Sí, amiguetes, es un hombre viajado...





No sabemos por qué intuimos que ese coche rosita de detrás es propiedad de una mujer...

El tormento de un muerto

Spawn, el atormentado personaje de cómic (y protagonista de la horrible película homónima) llegará también a nuestra PS2 en un juego de acción en tercera persona al más puro estilo *Devil May Cry*. De la mano de Namco, *Spawn: Armageddon* nos sumergirá en la lucha de nuestro protagonista para liberarse de las fuerzas infernales que le devolvieron la vida, todo ello en un entorno 3D y con todo el amplio abanico de personajes que sin duda serán reconocidos por los seguidores del cómic creado por Todd McFarlane. Por cierto, uno de los personajes que aparecían sin nombre en el cómic, y que era su mentor y consejero, aparecerá en el cómic con nombre y un papel destacado. El nombre de este personaje será Mammon... así que nos olemos que en Namco no hay ningún español que les haya dicho que no es una elección muy acertada.



Más detalles sobre *Siren*

Se han desvelado nuevos detalles de *Siren*, uno de los *survival horrors* que están despertando mayor expectación entre los aficionados al género. La historia nos habla de una sirena maléfica que convierte a todo un pueblo en zombis mediante el veneno que deposita el agua. Cuando los habitantes alcanzan un cierto grado de contaminación se convierten en muertos vivientes, pero con la peculiaridad de que conservan su inteligencia, por lo que pueden atacar de muchas formas a los no infectados. En el juego podremos controlar a 10 individuos que deberán vivir su propio infierno para acabar con la maldición de la sirena. Una de las características que diferencian a este juego de otros de su género será la capacidad de ver a través de los ojos de los muertos vivientes, sólo cuando estemos en un grado de infección cercano al de zombi.



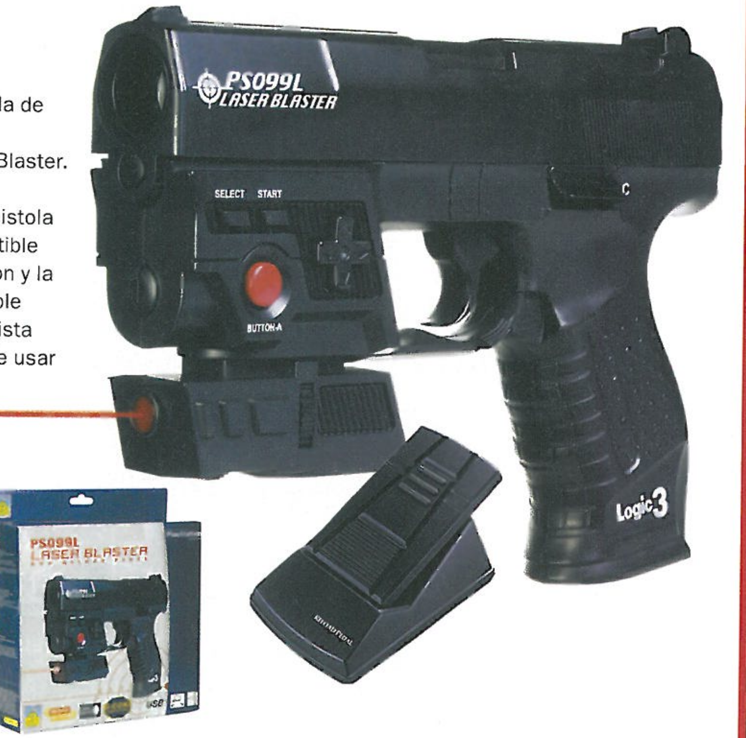

XIII
TEN A TUS AMIGOS CERCA.....
PERO A TUS ENEMIGOS AÚN MÁS CERCA.
PHONE
PlayStation 2
Totalmente en castellano
12+
www.pegi.info
ects 2003
interactive entertainment awards
www.xiii-thegame.com
PlayStation 2
XBOX
XBOX LIVE
PC CD-ROM
gameloft
DARGAUD
UBISOFT
UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres 1ª Planta. C/ Playa de Liencres 2. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel. 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. © 2003 Van Hamme - Vance / Dargaud Benelux (EDL-B&M S.A.) 2000 DARGAUD
" " and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. XBOX registered trademarks of Micosoft Inc. All Rights Reserved. GameCube registered trademarks of Nintendo Inc. All Rights Reserved.

periféricos

Disparando con láser

¡Quieto o disparo!

Herederos de Nostromo ha presentado una nueva pistola de luz de la marca Logic 3, denominada PS099L Láser Blaster. Este nuevo modelo es totalmente compatible con todos los juegos de pistola de PS One y PS2 (es decir, es compatible con los juegos que aceptan la Gun-Con y la Gun-Con 2), gracias a la conexión doble USB / Game Pad. Además de un realista efecto de retroceso y la posibilidad de usar pedal como en las máquinas recreativas, la pistola Láser Blaster dispone de un sistema de seguridad para apagar el láser cuando la pistola deja de apuntar a la pantalla, con el objetivo de evitar cualquier tipo de riesgo para la salud. Este producto tiene un precio de venta al público recomendado de 39,95 euros, por lo que ya no hay ninguna excusa para no tenerla.



Thunderbox 3D Noiseless System Sound

Thunderbox 3D Noiseless System Sound es un nuevo sistema de sonido que pronto estará disponible tanto para ser utilizado conectado a sistemas de reproducción de sonido y DVD, como para hacerlo con tu videojuego favorito. Este revolucionario sistema, del cual os hablaremos más a fondo cuando lo probemos, utiliza dos altavoces convencionales, un subgrave oculto y un sistema, denominado resonador RTX1, que emite vibraciones inaudibles pero que aumentan la sensación de realismo del sonido sin necesidad de poner el volumen a toda pastilla y provocar las quejas de nuestros vecinos. Este sistema de vibraciones se ha utilizado con éxito con personas sordas, que han conseguido "sentir" por primera vez el sonido, gracias a lo que les han transmitido estas vibraciones.

Nuevo sistema de sonido 2.1 de Creative

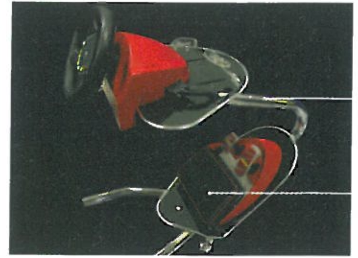
Creative Labs ha presentado dos nuevos sistemas de altavoces, los L3450 y los L3500, basados en la familia I-Trigue. La principal novedad que aportan estos nuevos modelos es su doble amplificación, que mejora la respuesta en determinadas frecuencias, y dos trasductores laterales que proyectan mejor el sonido para hacerlo más profundo y equilibrado. Además cuentan con unos conos de titanio en la parte frontal de cada altavoz, que a diferencia de otros modelos fabricados en cartón o aluminio, ofrecen una mejor difusión del sonido y un espectro más amplio de frecuencias. Los dos modelos únicamente se diferencian en el acabado exterior, y pueden encontrarse ya por un precio que ronda los 150 euros.



Un coche frente a tu televisor

VRX (Virtual Racer X) es algo más que un nuevo periférico. Es como sentir todas las sensaciones que podríamos tener si en lugar de un videojuego estuviéramos al volante de un auténtico coche, ya que incorpora todo lo que el amante de los juegos de velocidad puede desear. Volante, cambio de marchas, pedales, asiento totalmente adaptable (el de un Corbeau GT) y todo de alta calidad. Pero lo más destacable de este producto, que de momento desconocemos si llegará a distribuirse en nuestro país por su alto precio (sin complementos se acerca a los 975$), es el trasductor táctil que se sitúa justo debajo de nuestro asiento y que nos permitirá literalmente vibrar según las condiciones de nuestra carrera. Por si fuera poco el VRX cuenta con acabados de calidad, está disponible en varios colores y encima tiene posavasos. Eso sí, para agua o refrescos, ya que como bien dicen: si bebes no conduzcas.







MENSAJES DINÁMICOS

Envía un mensaje al **5558** con la clave **ANIM** (espacio) CATEGORÍA QUE QUIERAS

LAS CATEGORÍAS SON:

ADULTOS	AMOR	VARIOS
Ej: ANIM adultos	Ej: ANIM amor	Ej: ANIM varios

¡RECIBIRÁS DIVERTIDOS SMS ANIMADOS PARA ENVIÁRSELOS A TUS AMIGOS!

CHAT

CONTACTA CON CHICAS DIVERTIDAS: ENVIA **DIMELO** AL **5099**

JUEGOS Y SERVICIOS

www.tu-logo.com

PAPAPAGA.COM

SALVAPANTALLAS

Ej: LOGO8 75318

Envia UN SMS al **5099** con la clave **LOGO8** (espacio) seguido del codigo del salvapantallas que quieras





75356	75355	75318	75054	75221	75046	75374
75117	75295	75312	75311	75045	75192	75037
75406	75189	75340	75091	75218	75158	75065
75012	75050	75077	75339	75215	75059	75317
75036	75003	75082	75220	75089	75004	75405

JUEGOS

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible Y CONSIGUE EL JUEGO DE LA SIGUIENTE MANERA:
2. Elige un juego y envia **CONSOLA19** (espacio) y el codigo del juego al **5099**

Ej: consola19 1014


















SPEED DEVILS 1014	SIBERIAN STRIKE 1011	PRINCE OF PERSIA 1005	SKATE AND SLAM 1012	RAYMAN 3 1018	DESAILLY PRO SOCCER 1020	RAYMAN BOWLING 1009	SOLITARE 1013	HONEY BOX 1045	RAYMAN GOLF 1010
SIX RAVEN SHIELD 1085	EXTREME SPEED 1041	SIX BROKEN WINGS 1007	RAIL RIDER 1006	SIX URBAN CRISIS 1008	EARTH INVASION 1003	CASINO 1019	POCKET TENNIS 1064	BLOCK BREAKER 1001	GULO'S TALE 1017
PLANET ZERO 1021	CAT VS DOG 1037	FISHING KING 1043	BLOCKIT 1033	COMMANDERS 1024	JUMPING GIRL 1048	MUSIC PANG PANG 1056	SNOWBOARD RACING 1071	FALLEN ANGEL 1022	PHANTOM EAGLE 1025
BACTERIA WAR 1029	SUMMER VOLLEY 1015	FISH VS. SHRIMP 1042	POCKET BOXING 1063	JEWELLERY HEXA 1047	WATER BALLOON 1083	DINO BOWLING 1023	TOY MAHJONGG 1078	SKATE BOARDER 1070	BATTLE FIELD 1030
LOCKEMUP 1004	CLUSTER PIRATE 1002	BATTLE SUBMARINE 1031	CARD MAGIC 1036	MIRROR IN ACTION 1052	KILLING BOSS 1050	PUZZLE BOMB 1067	SUPER MARBLES 1074	CRAZY SKIPPING 1039	RAIL RIDER 1006
PUZZLE DROP 1068	ALIEN ASSAULT 1026	BLACK JACK 1032	APOLLO PROJECT 1028	MANO STRIKE 1057	ORANGE WAR 1060	PHONE TANK 1062	SHOOTING STAR 1069	THE SEA 1075	SPLINTER CELL 1084

IMAGENES

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible.
2. Envia **COLOR13** (espacio) codigo de la imagen al **5099**

Ej: COLOR13 35440



35440	35484	36170	35478	35482	35537	35492	35438	35479	35501	35466	35223	35475	36246	36164	35554
36204	35939	35136	35097	35133	36009	35170	35166	35295	35037	35174	35181	35457	35027	35026	35508
35485	35497	35494	36155	35487	35502	35493	35936	35986	35486	35213	35321	35322	35331	35319	35530
35424	35423	36285	35495	35985	36225	36208	35488	36040	36083	35538	35534	35535	35954	35158	36231
35540	35449	35446	35433	35425	35980	35431	35453	35443	35947	35140	35154	35151	35512	35524	35134
35175	35432	35435	35450	35447	35448	35531	35455	35442	35454	35157	35188	35028	35158	35300	35024
35471	35477	36246	35475	35984	35210	36234	35563	35204	35209	35030	35289	35183	35180	35021	35038
35476	35211	35428	35208	35565	35568	35207	35230	35559	35212	35185	35973	35184	35157	35188	35298
35227	35228	35215	36244	36024	35226	35224	35237	36021	35225	36232	35955	36036	35427	35439	35421
35567	36019	36264	36272	35561	36238	36256	36236	36245	35238	35014	35975	36171	35976	36215	35520

POLITONOS

Ej: POLI45 83869

1. Comprueba que tu movil tiene WAP y es compatible.
2. Envia **POLI45** (espacio) codigo de la melodia al **5099**

NOVEDADES

83869 Sur un air latino / Lorie
83868 Mr. Vain / Culture Beat
83867 In the army now / Status Quo
83866 Bajo del mar / La sirenita
83865 Bailame / Gipsy Kings
83864 As times goes by / Casablanca
83863 Fallin high / Safri Duo
83862 No te mires... / M. D. Pradera
83861 Faint / Linkin park
83860 Are you ready for love/ Elton John

TOP

83599 Papi chulo / El chombo
83604 Loca / Malena Gracia
82652 Fiesta Pagana / Mago de Oz
81690 Bye Bye / David Civera
83584 Bring me to life / Evanescence
83796 La madre de Jose / El canto...
80025 The Simpsons / Theme
80726 No woman no cry / Bob Marley
80277 Nothing else matters / Metallica
83188 Real Madrid / Himno oficial
80017 Mission Impossible / Film
80056 Insomnia / Faithless
80002 Lose Yourself / EMINEM
80269 Freestyler / Bomfunk MCs
81684 Mundian to bach / Panjabi Mc
80043 The Terminator / Film
80001 In Da Club / 50 Cent
83609 Ven ven ven / Sex bomb
82172 Barcelona / Himno oficial
80093 Equador / Sash

CINE Y TELEVISION

80096 Pulp Fiction / Film
83658 Star Wars / John Williams
80065 Friends / Theme
80174 The X Files / Theme
80143 Pink Panther / Theme
80014 James Bond / Film
80024 The Matrix / Film
83850 Las Tapitas / Anuncio ONCE
80108 Benny Hill / Theme
80336 MacGyver / Theme
83619 Semos diferentes / Torrente
80044 Rocky / Film
80051 Top Gun / Film
80131 Buffy the Vampire Slayer /
80285 Charlie's Angels / Theme
80091 20th Century Fox / Film
80498 The Phantom of the Opera
80023 Austin Powers / Theme
83638 Eyes of the truth / Enigma
83834 La abeja maya / Television
80249 Futurama / Theme
80125 Mortal Kombat / Film
83838 Negrito del Colacao / Anuncio
80195 Angel / Theme
80074 The A Team / Theme
80258 Black Adder / Theme
83648 La familia Munster / Televisión
83837 Cocacola / Anuncio
83645 El Superagente 86 / Televisión
83836 Heidi / Televisión
82054 Ain't no mountain.../ Movistar
80063 Ghostbusters / Film

DISCO/TECNO

83228 Samba Adagio / Safri Duo
83675 Flight 673 / DJ Tiesto
83580 Weekend / Scooter
80642 Enjoy the silence / Depeche M.
81685 Tu es foutu / In-grid
82361 Chihuahua / Dj Bobo
80041 Heaven / DJ Sammy feat. Yaron
83667 Jogi / Panjabi MC
80554 One more time / Daft Punk
80197 Sandstorm / Darude
83654 Just cant get enough / Depeche
83786 Desenchantee / Kate Ryan
81664 Children / Robert Miles
80073 No good for me / The Progidy
80067 Belissima / DJ Quicksilver
83661 Axel F 2003 / DJ Murphy Brown
83680 It just wont do / Tim Deluxe
83591 U make me wanna / Blue
83589 You make me feel / J. Somerville

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

SGAERMV&M 513/09/9019

¡Más SOCOM, esto es la guerra!

De entre la primera hornada de juegos *on-line* que Sony ha lanzado, uno de los más aclamados por los usuarios ha sido *SOCOM*, que ya tiene a punto su primera secuela

El próximo 4 de noviembre se lanzará en los Estados Unidos *SOCOM II: US Navy Seals*, que incluirá jugosas novedades con respecto a su predecesor. En el modo *on-line*, la gran estrella del juego, encontraremos (aparte de un buen puñado de mejoras relacionadas con estadísticas, chats y otras zarandajas) 12 nuevos mapeados que se unirán a los 10 de su antecesor, dos modos nuevos, una AI enemiga más sofisticada, la inclusión de vehículos enemigos, tres niveles de dificultad e incluso la posibilidad de bajar actualizaciones vía red (por no hablar de la divertida capacidad de hacer una danza de la victoria cuando ganemos a nuestros contrincantes).

Sin embargo, lo más interesante de *SOCOM II* es que sus desarrolladores han querido potenciar el modo *off-line*, muy descuidado en la primera parte de la saga. Para ello han trabajo en una historia basada en escenas de vídeo que nos llevará durante 12 niveles (mucho más amplios que los de su antecesor) por países tan distintos como Algeria, Albania, Brasil y Rusia, viéndonos obligados a movernos por terrenos distintos como junglas, desiertos, bosques e incluso zonas urbanas. Además, cada misión tendrá objetivos secretos que no aparecerán por sorpresa, y que influirán en la dificultad del juego más adelante.

Lo interesante de *SOCOM II* es que sus desarrolladores han querido potenciar el modo *off-line*



Si los soldaditos americanos están invadiendo este país, es que hay petróleo por algún sitio.







Electronic Arts potencia su juego *on-line*

Si bien la empresa canadiense ya había confirmado su acuerdo exclusivo con Sony para que sólo la versión para PS2 de sus juegos deportivos pudieran jugarse en red, recientemente ha señalado que cuatro más tendrán funciones internáuticas: *ESDLA: El Retorno del Rey* (que permitirá juego cooperativo), *Los Sims Toman la Calle* (también con modo cooperativo y con posibilidad de intercambio de ítems), *Need for Speed Underground* (dejándonos correr con otros jugones) y *Medal of Honor: Rising Sun* (que, básicamente, también será cooperativo). Además todos menos la nueva entrega de *Need for Speed* serán compatibles con el Head Set, pudiendo así comunicarnos en directo con nuestros compañeros de equipo.



"¡Diooos! ¡Tenemos opciones *on-line* y yo sin banda ancha!" "¿Que no tienes? ¡Pues ya no te ajunto, hala!"

Everquest se expande

Ubi Soft y Sony anunciaron hace pocas semanas el acuerdo gracias al cual la compañía francesa se hace cargo de la distribución europea, el próximo mes de febrero, de *Champions of Norrath: Realms of Everquest*, un *action*-RPG desarrollado por el equipo de programadores que hizo posible *Baldur's Gate: Dark Alliance*, ahora bajo el manto de Sony Online Entertainment. En él deberemos liberar a nuestra tierra de la amenaza de orcos y *goblins*, pudiendo cumplir las misiones mediante un modo *on-line* cooperativo que nos permitirá compartir misiones con cuatro personas más (algo que también podremos hacer con la más modesta opción del multitap).





PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS...

5 PACKS JAK II: EL RENEGADO + 5 MONOPATINES

15 JUEGOS JAK II: EL RENEGADO

Para conseguir uno de estos lotes, sólo tienes que responder correctamente a la siguiente pregunta:



¿CUAL DE ESTAS ACCIONES NO PUEDES LLEVAR A CABO EN JAK II?

A **ROBAR COCHES**
B **IR EN MONOPATÍN**
C **DISPARAR ARMAS DE GRAN CALIBRE**
D **HACER GANCHILLO**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______
DIRECCIÓN ______
LOCALIDAD ______
TELÉFONO ______ C.P. ______
E-MAIL ______

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetjak*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetjak.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de diciembre de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 61 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

PlayStation 2



RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *JAK II: EL RENEGADO* (PLANET 59) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

planeta japón

Cloud y Sephiroth vuelven a la carga con una nueva aventura





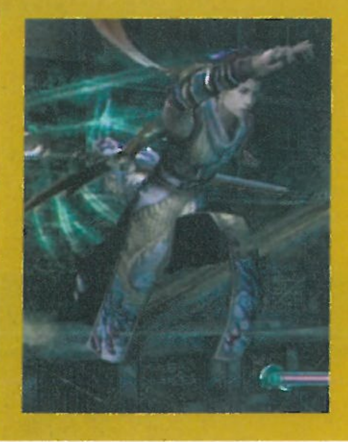
Antes de que los fanáticos de la saga de RPG's más famosa de la historia de los videojuegos entren en un estado comatoso debido al espectacular titular que precede estas líneas, debemos advertir que dicha aventura no será interactiva, ni exclusiva para PS2. Sí amigos, los chicos de Square Enix nos la vuelven a jugar, poniéndonos los dientes largos, para finalmente darnos con un canto en los mismos. Lo que tenemos entre manos no es otra cosa que *Final Fantasy VII: Advent Children*, una película de animación 3D que aparecerá sólo en formato DVD en una fecha indeterminada del año 2004, aunque por ahora sólo en Japón. Todavía no se conocen detalles de esta edición, ni cuáles serán los extras que incluirá, aunque imaginamos que sonido e imagen aprovecharán al máximo las bondades de este formato digital. Lo que sí se sabe es que la duración girará entorno a los 60 minutos, un poco ajustado para un largometraje. Respecto al argumento del film sólo sabemos que acontece dos años después de lo sucedido en el juego de PlayStation, y que por supuesto un terrible mal pondrá de nuevo en jaque al planeta en el que habita Cloud Strife y sus amigos. Pero eso no es todo, porque tanto en las primeras imágenes de la película como en el cartel del juego, nuestro "pelopincho" preferido viene acompañado del que fue su Némesis en el RPG, Sephiroth. Con la resurrección de este malvado personaje teóricamente eliminado al final del juego, las especulaciones sobre que Aeris, uno de los personajes femeninos más queridos de toda la saga, vuelva a la vida están en boca de todos los aficionados a *FF*. Desde aquí esperamos que un posible éxito de esta película anime a nuestros amigos de Square Enix a desarrollar una secuela de esta gran obra maestra de los videojuegos que es *Final Fantasy VII*.

Lo que tenemos entre manos es *FF VII: Advent Children* una peli de animación en 3D

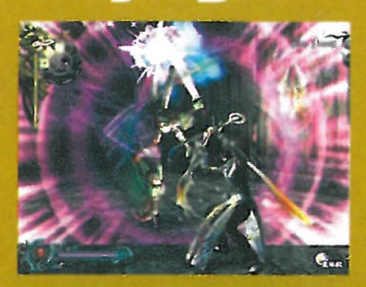


► **ALGUNOS DE LOS ARTISTAS QUE HAY DETRÁS DEL PROYECTO** son muy conocidos por su trabajo en los videojuegos de esta mítica saga. A destacar a Tetsuya Nomura el diseñador de los personajes de la saga *FF* en la séptima, octava y décima entrega, que aquí desarrollará labores de dirección, como ya hizo en el juego *Kingdom Hearts*; y Nobuo Uematsu (en la foto) el incombustible compositor que ha puesto la música a todos los títulos de dicha saga, creando composiciones de una gran belleza que acompañaban a nuestros héroes durante todas sus aventuras.

Taito celebra su 50 aniversario con Bujingai



La veterana compañía nipona Taito une sus fuerzas con Red Entertainment, uno de los grupos de desarrollo de Sega, para llevar a cabo un espectacular juego de acción llamado *Bujingai*. Para ello han reunido a un equipo de artistas de gran caché como Toshihiro Kawamoto, conocido por su trabajo en la serie de animación *Cowboy Bebop*, y Yousuke Kuroda, que ha demostrado su talento en los guiones otra serie de gran prestigio como es *Trigun*. Taito también utilizará el rostro de una estrella juvenil japonesa, como hiciera Capcom con su saga *Onimusha* . Su nombre es Gackt, un cantante que viene a ser un Bisbal nipón. La historia del juego se desarrolla en el siglo XXII, en el que un satélite dañado provoca una lluvia de radiaciones en el planeta, transformando a algunos humanos en demonios. El protagonista Lau Wong deberá emprender un largo viaje lleno de espectaculares peleas a lo *Matrix* para encontrar a un amigo suyo convertido en demonio.



A juzgar por el aspecto visual de este juego, lo de celebrar el aniversario no significa utilizar los gráficos de entonces

La última misión de Final Fantasy X-2

Aunque *Final Fantasy X-2* sigue inédito en los EEUU y en Europa, Square Enix prepara una edición especial para el mercado nipón. *Final Fantasy X-2 International Last Mission* es el largo título de dicha versión que, como indica el nombre, incluirá una última misión totalmente nueva (no será necesaria superarla para llegar al final del juego) que enfrentará a nuestras tres heroínas Yuna, Rikku y Paine, a los peligros que se esconden en la torre Yodonoki. La dificultad en este nuevo escenario será mucho más elevada que en las demás mazmorras del juego, además ésta irá aumentando a cada nivel que ascendamos. Para poner las cosas un poco más difíciles, sólo se podrán utilizar los objetos que encontremos en esta torre. Para los que ya se pasaron el juego en la primera versión podrán utilizar la memoria para no sólo acceder a esta misión, sino que descubrirán nuevos elementos de la historia, algo que no podrán disfrutar los que jueguen a esta versión Internacional sin haber jugado a la anterior. Por otro lado, los más fetichistas de los vestiditos de nuestras atractivas protagonistas se alegrarán de saber que Yuna dispondrá de un nuevo y llamativo vestido que incluirá nuevas habilidades y ataques. Tan sólo podemos esperar que la versión Pal incluya en el lanzamiento de *FF X-2* esta misión y este nuevo vestido.





Astroboy se pasa a las 3D

Osamu Tezuka, el padre del *manga* según muchos seguidores, está despertando el interés de los desarrolladores de juegos. Éste es el caso de *Astro Boy*, uno de los personajes más famosos de este autor, el que después de una versión para la portátil de Nintendo aterrizará en los 128 bits de la consola de Sony. Con una compañía como Sega detrás, y un equipo de desarrollo como Hitmaker, la calidad del juego está asegurada. Las primeras imágenes muestran la notable traslación a los 3D del mítico personaje *manga*.



Breves

Sony y Toyota han llegado a un acuerdo para hacer una versión de *Gran Turismo 4* en la que sólo se incluyen los coches nuevos de esta compañía, para poderlos exhibir en las tiendas de esta marca de coches en Japón (por supuesto) entre el 20 de octubre y el 30 de noviembre de este año, antes de que el juego final llegue a las tiendas. Los compradores de un vehículo de esta marca nipona en estas fechas recibirán esta edición especial del juego de regalo.

Puntuaciones de Famitsu para PS2: *Dear Boys: Fast Break* (Konami) - 7, 7, 6, 6 (26 / 40); *D.N.Angel: Niji no Tsubasa* (Takara) - 7, 7, 7, 7 (28 / 40); *Formation Final: Soccer Supervisor Simulation* (Konami) - 7, 8, 7, 7 (29 / 40); *Grand Theft Auto 3* (Capcom) - 8, 8, 8, 8 (32 / 40); *Maximo Vs The Army of Zin* (Capcom) - 9, 8, 8, 8 (33 / 40); *Natsuiro Komachi* - 6, 6, 6, 6 (24 / 40); *Private Nurse Maria* (Datam Polystar) - 7, 6, 6, 6 (25 / 40); *Sega AGES 2500 Vol. 4 Space Harrier* (3D-AGES) - 6, 7, 7, 7 (27 / 40); *Sega AGES 2500 Vol. 5 Golden Axe* (3D-AGES) - 7, 6, 7, 5 (25 / 40); *Shin Sangoku Musou 3 Moushouden* (Koei) - 9, 9, 8, 9 (35 / 40); *Sunrise World War* (Sunrise Interactive) - 8, 7, 7, 7 (29 / 40); *TBS All Star Kansha Matsuri 2003 Quiz Ketteiban* (Hudson) - 8, 6, 7, 6 (27 / 40).

Ventas en Japón Sep 2003
(según The Magic Box)

1. **Drag-on Dragoon** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square Enix**
2. **Mobile Suit Gundam: Megurial Sora** — Plataforma **PS2** — Compañía **Bandai**
3. **Gekitou Pro Baseball** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sega**
4. **World Soccer Winning Eleven 7** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
5. **Soccer Supervisor Simulation Formation** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
6. **Dear Boys Fast Break!** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
7. **Yoshitsune** — Plataforma **PS2** — Compañía **Wellmade**
8. **Winning Post 6** — Plataforma **PS2** — Compañía **Koei**
9. **Jikkyou Powerful Pro Baseball 10** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
10. **The Baseball 2003 Perfect Play Pro Baseball Autumm** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**

Los más esperados en Japón
(según Famitsu PS2)

1. **Dragon Quest VIII** — Plataforma **PS2** — Compañía **Square Enix**
2. **Metal Gear Solid 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Konami**
3. **Gran Theft Auto 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Capcom**
4. **Gran Turismo 4** — Plataforma **PS2** — Compañía **Sony**
5. **Onimusha 3** — Plataforma **PS2** — Compañía **Capcom**

Los más vendidos según Centromail

PS ONE	PS2	X-BOX	GAMECUBE
1 Metal Gear Solid Band	1 Tomb Raider: EADLO	1 Brute Force	1 Legend of Zelda: The Wind Waker
2 The Dukes of Hazzard 2	2 Eye Toy PLay	2 Enter the Matrix	2 Super Mario Sunshine
3 Yu-Gi-Oh!	3 Socom: US Navy Seals	3 BurnOut 2	4 Super Smash Bros Meleé
4 Tomb Raider Chronicles	4 Moto GP 3	4 Soldier of Fortune 2	4 Splinter Cell
5 X-Men Mutant Academy 2	5 Formula One 2003	5 Midnight Club 2	5 Die Hard Vendetta
6 Tomb Raider III	6 Final Fantasy X (Platinum)	6 Dead or Alive 3	6 Sonic Adventure DX
7 Pro Evolution Soccer 2	7 Tekken 4 (Platinum)	7 Halo	7 Eternal Darkness
8 Pro Evolution Soccer	8 Enter the Matrix	8 Midtown Madness 3	8 Wario World
9 Tomb Raider	9 GTA III (precio especial)	9 Moto GP 2	
10 Gran Turismo 2	10 GTA: Vice City	10 F1 Career Challenge	

Los 10 mejores PS One según lectores

1 Final Fantasy VIII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

2 Resident Evil 2
Distribuidor **Virgin** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**



3 Metal Gear Solid
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**



4 Final Fantasy VII
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**



5 Tekken 3
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**



6 Parasite Eve 2
Distribuidor **Acclaim** Género **Survival Horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 24**



7 Final Fantasy IX
Distribuidor **Infogrames** Género **RPG**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 29**



8 Colin McRae 2.0
Distribuidor **Codemasters** Género **Conducción**
Precio **27,99 euros** Análisis **Planet 21**



9 Gran Turismo 2
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **19,95 euros** Análisis **Planet 26**



10 Silent Hill
Distribuidor **Proein** Género **Aventura**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 10**

Los 10 mejores PS2 según lectores



1 Final Fantasy X
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**



2 Silent Hill 3
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

3 Devil May Cry
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**



4 Kingdom Hearts
Distribuidor **Sony** Género **Action RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 47**

5 Gran Turismo 3
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**



6 Tekken 4
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 46**



7 GTA: Vice City
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**



8 Primal
Distribuidor **Sony** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 50**



9 Las Dos Torres
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 49**



10 Pro Evolution Soccer 2
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 48**

Los 10 mejores PS2 según Planetstation

1. **MGS 2: Substance**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 53**

2. **Final Fantasy X**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **29,95 euros** Análisis **Planet 43**

3. **GTA: Vice City**
Distribuidor **Proein** Género **Acción**
Precio **64,95 euros** Análisis **Planet 48**

4. **Devil May Cry**
Distribuidor **EA** Género **Aventura**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 36**

5. **Soul Calibur II**
Distribuidor **EA** Género **Beat'em-up**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

6. **Jak II: El Renegado**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

7. **Silent Hill 3**
Distribuidor **Konami** Género **Survival horror**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 54**

8. **Pro Evolution Soccer 3**
Distribuidor **Konami** Género **Deportivo**
Precio **59,95 euros** Análisis **Planet 59**

9. **Gran Turismo 3**
Distribuidor **Sony** Género **Conducción**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 34**

10. **ZOE The 2nd Runner**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**
Precio **69,95 euros** Análisis **Planet 58**

Los mejores del mes

1. **Jak II: El Renegado**
Distribuidor **Sony** Género **Plataformas**

2. **Pro Evolution Soccer 3**
Distribuidor **Konami** Género **Deportiva**

3. **XIII**
Distribuidor **Ubi Soft** Género **Shoot'em-up**

4. **SSX 3**
Distribuidor **EA** Género **Deportivo**

5. **FIFA Football 2004**
Distribuidor **Proein** Género **Deportivo**

Los 5 mejores PS One según Planetstation

1. **Metal Gear Solid**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 6**

2. **Final Fantasy VIII**
Distribuidor **Sony** Género **RPG**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 14**

3. **Vagrant Story**
Distribuidor **Acclaim** Género **Action-RPG**
Precio **29,99 euros** Análisis **Planet 22**

4. **Tekken 3**
Distribuidor **Sony** Género **Beat'em-up**
Precio **14,97 euros** Análisis **Planet 12**

5. **Resident Evil 2**
Distribuidor **Virgin** Género **Survival horror**
Precio **23,90 euros** Análisis **Planet 12**

Los más esperados

1. **Final Fantasy X-2**
Distribuidor **Por determinar** Género **RPG**



2. **MGS 3: Snake Eater**
Distribuidor **Konami** Género **Aventura**

3. **Prince of Persia: L.A.D.T.**
Distribuidor **Ubi** Género **Aventura**

4. **Resident Evil: Outbreak**
Distribuidor **Por determinar** Género **Acción**

5. **Castlevania: L.O.I.**
Distribuidor **Konami** Género **Acción**

¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A: PLANETSTATION
EDITORIAL AURUM Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona
E-mail planet@ed-aurum.com Fax 93 310 65 17



Movilisto ¡El más barato!

¡Que no te engañen! **Un solo mensaje** Precio 0,90€+ IVA (2 para tonos polifónicos)

ENVÍA TU MENSAJE AL: **7777** ¡EL AUTÉNTICO! SÓLO POR 0,90€ +IVA

BUSCADOR SMS ¿Buscas un logo o un tono en especial? Envía un mensaje con la palabra **BUSCAR** seguida de lo que quieras encontrar.
EJEMPLO: **BUSCAR UBAGO**

ENVIAR A UN AMIGO ¡Sorprende y regala cualquier producto! Envía un mensaje como si lo pidieras para ti y añade su teléfono al final. (No válido de Vodafone a otras operadoras)
EJEMPLO: **LOGO OJOS 612345678**

BORRAR Si estás harto de tu logo y quieres borrarlo y volver a poner el nombre de la operadora, ahora puedes, es muy fácil
Envía **LOGO BORRAR**

Poema a Dos

TODOS LOS MÓVILES

¡Vuestros nombres aparecen en un verso!

Este verano, regálale lo más romántico. Su nombre y tu nombre protagonizando un romántico y exclusivo poema. ¡Conquistarás a quien más quieres!

Envía **POEMA** seguido de **tu nombre** y **su nombre**.

EJEMPLO: **POEMA ANTONIO LUCIA**

Antonio quisiera amarte de noche,
y quisiera amarte de dia,
Antonio quisiera amarte, Lucia...
durante toda su vida

Dinámico a Dos

NOKIA — Nuevo

¡Vuestros nombres en movimiento!

Sorprende a esa persona tan especial, a un amigo o a quien tú quieras con un dinámico protagonizado por ambos. ¡Es lo último! Vuestros nombres se moverán en pantalla de una manera alucinante. Además, cada vez que pidas uno te llegará una animación más original y divertida. ¡Fliparán contigo!

Envía **DINAMICO** seguido de **tu nombre** y **su nombre**. Ejemplo: **DINAMICO FRAN NURIA**



Dinámicos

NOKIA

¡Tu nombre cobra vida!

Envía **DINAMICO** y el **nombre** que quieras y se transformará en un dinámico. ¡Es alucinante! Cada vez recibirás uno diferente. ¡Compruébalo!
EJEMPLO: **DINAMICO JAIME**

JAIME Eres alucinante!

¡Más Dinámicos! Envía **DINAMICO** y el **nombre** del que quieras

DINAMICO BUSCA

Amor	Humor	Bromas	Mensaje	Picante
margarita	buh	decide	feliz	afeitado
miamor	burro	dia	fiesta	aprovecha
mivida	busca	dragon	fin	baby
mucho	cama	elotro	flexiones	baila

Si lo prefieres, puedes pedir uno al azar eligiendo una de las categorías.
CATEGORÍAS: **amor, humor, mensaje, bromas, picante** EJEMPLO: **DINAMICO BROMAS**

Especial Nombres

NOKIA SIEMENS ALCATEL

¡Dale un toque personal a tu pantalla! Tu nombre, el de esa persona tan especial o el texto que quieras... Envía **NOMBRE** seguido de tu **nombre** o el **texto** que elijas, el **número de letra** que más te guste y la **marca de tu móvil**. ¡Hay miles de combinaciones! EJEMPLO: **NOMBRE MABEL12 SIEMENS**



Tonos y Polifónicos

NOKIA SIEMENS ALCATEL Trium Sony Ericsson PHILIPS MOTOROLA

Si quieres uno de estos tonos en tu móvil, envía **TONO** seguido del **código** de la canción y la **marca de tu móvil**. EJEMPLO:**TONO PAPICHULO ALCATEL**.
Y si tienes un móvil multimedia y quieres pedir el tono polifónico envía **POLITONO**, el **código** de la canción y la **marca de tu móvil**.EJEMPLO: **POLITONO PAPICHULO ALCATEL**
Otras marcas: Sonyericsson, Trium, Philips, Sendo, Sagem...

Para descargarte polifónicos debes tener configurado el teléfono. Antes de hacer tu pedido consulta compatibilidad. El servicio de tonos polifónicos requiere dos mensajes.

¡Verano caliente!

CANCIÓN	CÓDIGO
MI GENTE - *LUCRECIA*	**MIGENTE**
Fruta Fresca - Carlos Vives	**fruta**
Sobe Son - Miami Sound Machine	**sobe**
Torero - Chayanne	**torero**
Baila Casanova - Paulina R...	**casanova**
Luna Llena - Elvis Crespo	**llena**
Tragedy - Marc Anthony	**tragedy**
Ja Sei Namorar - Tribalistas	**namorar**
Marina Mambo - Chayanne	**mariana**
Color De Esperanza - Diego Torres	**color**

TV y Populares

CANCIÓN	CÓDIGO
BARRIO SESAMO - *TV*	**SESAMO**
Bola De Cristal- TV	**bolacristal**
Rasca y Pica - TV	**rasca**
La Ramona Pechugona - Popular	**ramona**
El Cocherito Lere - Popular	**cocherito**
Benny Hill - TV	**benny**
Marcial Eres El Mas Grande	**marcial**
Un Elefante Se Balanceaba	**elefante**
El Conejo De La Loles - Popular	**laloles**
El Equipo A - TV	**equpo**

Novedades

CANCIÓN	CÓDIGO
ME PONES A CIEN - *JAVIER CANTERO*	**ACIEN**
Bump Bump Bump- Bak P Duddy	**bump**
Move Your Feet- Junior Senior	**feet**
Cry Me A River- Justin Timberlake	**ariver**
La Cansion Del Verano - Mojinos ...	**cansion**
Quiero - Juan Camus	**quiero1**
CALIENTE - *NAIM THOMAS*	**CALIENTE**
Loca Por Ti- Anuncio TV	**locaporti**
Massive Attack - Butterfly Caught	**butterfly**
Ven A La Fiesta- Sandra	**venfiesta**
Sigo Mi Camino- Tony Santos	**micamino**
EL MUNDO A MIS PIES - *LAS NIÑAS*	**ELMUNDO**
Come Undone- Robbie Williams	**undone**
Motivos De Un Sentimiento	**sentimiento**
Baila Morena - Upa Dance	**baila**
Hollywood - Madonna	**holly**
El Botijo - Anuncio TV	**botijo**
Feel Good Time- Pink	**good**
WHY WORRY - *SYLVER*	**WHY**
Sera - Melody	**sera**
Buffy Cazavampiros- TV	**buffy**
Forever More - Moloko	**forever1**
Hippy- Anuncio TV	**hippy**
La Reina - Diomedes Diaz	**reina**
No me estraña nada - Malu	**estrana**

Superventas

CANCIÓN	CÓDIGO
ANOTHER NIGHT - *SPS*	**ANOTHER**
Fiesta Pagana - El Mago de Oz	**pagana**
Paquito El Chocolatero	**paquito**
Libertine- Kate Ryan	**libertine**
Loose Yourself- Eminem	**emi**
Mundian To Back Ke - Panjabi Mc	**mundian**
Miénteme- D. Bisbal Y Elena Gadel	**miente**
As De Corazones- Raúl	**corazones**
EMBRUJADAS - *TV*	**EMBRUJADAS**
Soy Gitano- Camarón De La Isla	**gitano**
Besa Mi Piel- Natalia	**mipiel**
Mucho Pocho- Pocholo	**pocho**
Blade - BSO	**vampiro**
Puedes Contar Conmigo- La Oreja ...	**contar**
HIPNOTIZADAS - *LUNAE*	**HIPNOTIZADAS**
Digale - David Bisbal	**digale**
Devuélveme La Vida- A. Orozco Y Malú	**lavida**
Actitud- Tony Santos	**actitud**
Matrix Reloaded- BSO	**matrix2**
VERANO AZUL - *DJ IROLA*	**VERANOAZUL**
La Cancion Del Velero - La Fiesta	**velero**
Arma La Vida- DJ Karpin	**arma**
Voltereta - Jeff Mills	**voltereta**
Le Deseo - Merche	**deseo**
Lethal Industry- DJ Tiesto	**lethal**

Top de Movilisto

	CANCIÓN	CÓDIGO
1	**SON DE AMORES - *ANDY & LUCAS***	**AMORES**
2	Papichulo - Lorna	**papichulo**
3	Loca- Malena	**loca**
4	Cremita - Anuncio Tv	**cremita**
5	**TAPITA - *ANUNCIO TV***	**TAPITA**
6	Mais Que Nada - Anuncio TV	**tanga**
7	Uno Mas Uno Son Siete - Fran Perea	**serrano**
8	La Madre De José- El Canto Del Loco	**madre**
9	Oju - Las Niñas	**oju**
10	Bye, Bye- David Civera	**bye**
11	Ven, Ven, Ven- Sexbomb	**ven**
12	Jaleo- Ricky Martin	**jaleo**
13	Veinte De Enero- La Oreja De Van...	**enero**
14	**MEDUSA - *ANUNCIO TV***	**MEDUSA**
15	Rosa Y Espinas- Bisbal Y Civera	**espinas**
16	Anglia- DJ Marta	**anglia**
17	Shin Chan- TV	**shinchan**
18	Bring Me To Life- Evanescence	**bring**
18	Sámbame- UPA Dance	**sambame**
20	Hasiendo El Amor- Dinio	**hasiendo**
21	**DOWN - *JUNIOR MIGUEZ***	**DOWN**
22	Infected- Barthezz	**infected**
23	Played Alive- Safri Duo	**played**
24	Es Una Lata El Trabajar - Luis Aguile	**lata**
25	Crazy In Love - Beyoncé Knowles	**crazy**



Mucho más en www.movilisto.com, también en el teletexto de TVE (página 383), Telecinco (página 777), Antena3 (páginas 737, 738 y 739) y en las autonómicas. Atención al cliente: atencion@movilisto.com. Para contacto profesional: negocios@movilisto.com. La descarga de contenido multimedia puede llevar asociado costes añadidos de la operadora.
Movilisto es una compañía del Grupo iTouch con presencia en España, Portugal, Gran Bretaña, Irlanda, Israel, Australia, Marruecos y Nueva Zelanda
Visita también nuestra televisión, Movilisto TV, en el dial 277 de Canal Satélite Digital





ENVÍA TU MENSAJE AL:

7777

¡EL AUTÉNTICO!

COSTE DEL MENSAJE 0,90€ +IVA

VIDEOJUEGOS JAVA

Sólo dos mensajes 1,8€

¡LO MÁS DIVERTIDO PARA TU MÓVIL! ¡TE ENGANCHARÁN!

Hazte con los videojuegos en Java más divertidos y originales. Diferentes, alucinantes y... ¡a todo color! ¡No podrás parar de jugar!

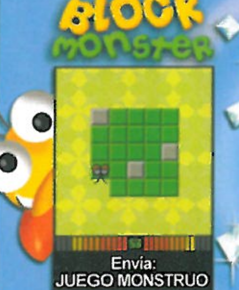
¡SÓLO 1,8 € CADA JUEGO!

Envía **JUEGO** seguido del **nombre del juego** que quieras conseguir. Ejemplo: **JUEGO BURBUJAS**

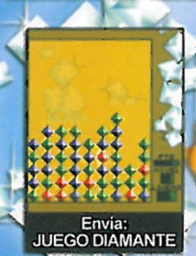
Nuevo videoojuego de habilidad ¡Obsesiónate! ¡Nuevo!

Exclusivos de Movilisto ¡En Español!

Jack Bubble — Envia: JUEGO BURBUJAS



Envia: JUEGO MONSTRUO



Envia: JUEGO DIAMANTE



Envia: JUEGO PLANETA



Envia: JUEGO ATRAPA



Envia: JUEGO ESPACIO

Móviles compatibles: Nokia 3510i, 3300, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650

NOMBRES A COLOR

¡Único en España!

¡PERSONALIZA TU PANTALLA A COLOR!

Elige para tu pantalla tu propio estilo. Pon tu nombre o el de la persona que más quieres... ¡y a todo color!

Envía **NOMBRE** seguido de **tu nombre** o **el texto que quieras** poner y añade al final la palabra **COLOR**.

Ejemplo: **NOMBRE Te Quiero COLOR**











¡Siempre que lo pidas recibirás uno diferente!

Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650. SONYERICSSON T300, T310, T610, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

CORAZONES

¡Nuevo!

¡CON VUESTROS NOMBRES!

Pide lo más romántico para tu pantalla: ¡vuestros nombres unidos por un corazón! Envía **CORAZON** seguido de **tu nombre** y **su nombre**. Siempre que lo pidas recibirás uno diferente.

Ejemplo: **CORAZON Ana Luis**









Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650. SONYERICSSON T300, T310, T610, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

Este servicio requiere dos mensajes

CÓMO PEDIR

¿Cómo recibir juegos, fondos, polifónicos y nombres a color?

1. Envía un mensaje al 7777 con las instrucciones que encontrarás en cada sección.
2. Recibirás un mensaje que te pedirá que envíes la marca de tu móvil.
3. Luego te llegará un mensaje que te pedirá la confirmación de la descarga.
4. Recuerda, todos los productos sólo requieren dos mensajes.

Consulta la compatibilidad de tu móvil en las instrucciones de cada sección

CONFIGURA TU MÓVIL MULTIMEDIA

Para recibir correctamente los productos de esta página, tu móvil tiene que estar configurado para navegación Wap o Gprs. Si no es así, o no estás seguro, envía la palabra **CONFIGURAR** seguida de la **marca de tu móvil** al **7777**.

Ejemplo: **CONFIGURAR NOKIA**

En unos segundos recibirás un mensaje con el que configurar tu móvil

FONDOS A COLOR

¡LLENA TU MÓVIL DE LUZ Y COLOR!

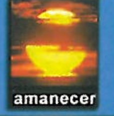
¡Nuevo!

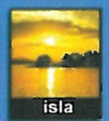
Haz que tu móvil sea diferente al resto con los nuevos fondos a todo color. ¡Son alucinantes! ¡Todos tus amigos los querrán!
Envía **FONDO** seguido del **nombre de la imagen** que quieras conseguir. Ejemplo: **FONDO ESPIRAL**

NUEVOS











fuego · mariana · margarita · reflejo · bulldog · amanecer · terrorifico · isla · dragon1 · espacio

TOP 10







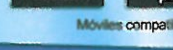
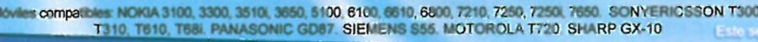







dragon · delfines · isla · moto · delfin · osito · bola · espiral · onda · planeta

ojo · rosa1 · pez · rosa · snowboard · alien · delfin1 · burbujas · toro · angelito

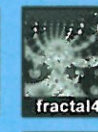



Móviles compatibles: NOKIA 3100, 3300, 3510i, 3650, 5100, 6100, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650. SONYERICSSON T300, T310, T610, T68i. PANASONIC GD87. SIEMENS S55. MOTOROLA T720. SHARP GX-10

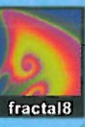
Este servicio requiere dos mensajes

DISEÑOS Fractales












fractal · fractal1 · fractal2 · fractal3 · fractal4 · fractal5 · fractal6 · fractal7 · fractal8

SEGA

Pisando fuerte en PS2

Después dejar de lado el mercado del hardware doméstico, o sea las consolas, con el descalabro de Dreamcast, Sega demostró que podía seguir siendo una de las compañías de mayor prestigio en el sector de los videojuegos. En la actualidad la compañía desarrolla títulos para todas las consolas, algunos de los cuales son exclusivos para cada una de ellas. En este pequeño reportaje lo dedicaremos a los títulos que próximamente podremos disfrutar en PS2, destacando dos secuelas de lujo: *Sonic Heroes* y *Headhunter: Redemption*.

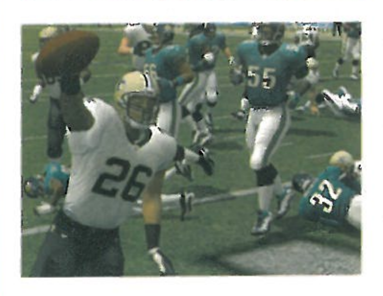
Desde que fue fundada por americanos en el año 1951 para finalmente instalarse en Japón dedicándose a exportar de América juegos de entretenimiento, hasta convertirse en una de las compañías de mayor éxito en el sector del ocio electrónico, Sega ha conseguido hacerse un lugar en los corazones de los millones de aficionados de videojuegos de todo el mundo. Los que somos más mayorcitos tenemos grabadas en nuestra memoria las partidas en las máquinas de los salones recreativos de juegos como *Choftlifter*, donde con un helicóptero rescatábamos inocentes metidos en un conflicto bélico; *Alien Syndrome*, un mata-mata en el que debíamos aniquilar a cientos de *aliens*; *Out Run*, uno de los juegos de carreras más populares de los años 80. A partir de ahí aparecieron las consolas: Master System, Mega Drive, Game Gear, Mega CD, 32X, Saturn y finalmente Dreamcast. El fracaso de esta última que sorprendió a propios y extraños, debido a su excelente catálogo de juegos tener en exclusiva grandes títulos como *Shenmue*, *Soul Calibur*, *Sonic Adventure*, *Metropolis Street Racer*, *RE: Code Veronica*, o *Phantasy Star Online* entre tantos. Nadie entendió muy bien que sucedió. Unos dicen que fue su estrategia de *marketing* centrada en las posibilidades *on-line* dejando de lado los juegos. Otros dicen que la confianza en la marca por parte del aficionado quedó dañada por los fiascos de Mega CD y 32X. Finalmente Sega dejó de lado la creación de consolas para centrarse en los juegos, aunque fuese para compañías previamente rivales... aunque sin lugar a duda sigue siendo una de las más grandes compañía de todos los tiempos.

El deporte según Sega

ESPN: Juegos deportivos



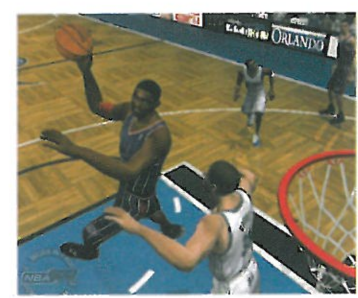
"¡Eeeeh, alguien se ha dejado esta pelotita por aquí tirada! ¡Trae *pacá*, Manolo que nos pierdes!"



La compañía nipona presenta un trío de simuladores deportivos con pocas pero siempre positivas novedades. Por un lado *NBA 2K4* aterriza con un renovado motor gráfico con elección más inteligente (y espectacular) de las cámaras y una mayor fluidez en las animaciones de los jugadores. Además se han retocado ciertos aspectos que lastraban el juego en sus anteriores ediciones, introduciendo muchos y espectaculares movimientos nuevos.

Menos interesante para España pero igualmente espectacular es *NFL 2K4*, que promete subir aún más alto el listón marcado por su predecesor, con un nuevo sistema de presentación que integra a la perfección la repetición de los mejores momentos, los marcadores y las estadísticas. Además, contará con un nuevo modo multijugador en el que cada uno pasa a controlar una franquicia. Los piques entre los fans del fútbol americano están más que asegurados.

Tampoco podemos dejar de lado al jugoso *NHL 2K4*, que como sus dos vecinos trae un renovado nivel técnico con espectaculares presentaciones y un motor gráfico renovado por completo. En definitiva, un trío de ases del deporte que en sus juegos de baloncesto y fútbol americano tendrá opciones *on-line* (y en directa competencia con EA Sports), lo que promete ser uno de sus puntos más fuertes. Cómo se nota que está arrancando la temporada navideña...



No, no es que esos dos estén jugando con unos enanos, se trata de un simple problema de perspectiva...





Tan lejos, tan cerca

Otros suculentos lanzamientos de Sega

Sega también está trabajando en otros títulos de gran impacto pero que aún no tienen fecha de lanzamiento en nuestro país... de hecho alguno de ellos no llegarán a traspasar nuestras fronteras.

Kunoichi, la seudosecuela de *Shinobi* es uno de estos títulos, aunque es de los pocos que tiene muchas posibilidades de llegar a España, pero seguramente no lo hará hasta bien entrado el año 2004. Se sabe que el desarrollo seguirá en manos de Overworks, que prometen mejoras sustanciales en gráficos y jugabilidad y se conoce a la protagonista, Kunoichi, una rotundísima *ninja* que podrá realizar muchos más movimientos que su predecesor. Por cierto, que las últimas noticias nos informan de que en su lanzamiento occidental tendrá el nombre de *Nightshade*.

Otro título que se espera con ansia en Japón es *Dororo*, un juego de acción basado en el *manga* del mítico Osamu Tezuka, en el que manejaremos a un guerrero cuyos brazos son, literalmente, espadas. Su jugabilidad se centrará en eliminar a todos los enemigos de un nivel realizando espectaculares combos. Incluso habrá minijuegos en el que nuestro objetivo será conseguir el mayor número de combos posible con un sistema muy similar a los *bemanis*, pulsando los botones y direcciones que aparecerán en pantalla. Wow Entertainment será la encargada de su programación.

También una de las obras más populares de Tezuka, *Astroboy*, tendrá su versión 3D a cargo de Sega: si queréis saber más del proyecto, pasaos por Planeta Japón.



"Perdone camarero, le he pedido 'un corte de helado', no 'un corte que me deje helado'"





¡Puercoespín al ataqueeee!

Sonic Heroes

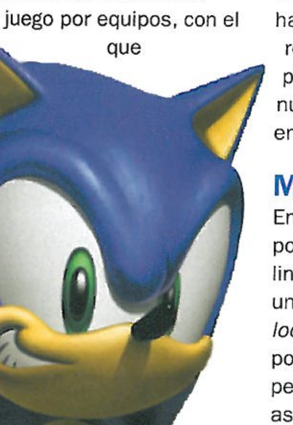
El erizo consolero más famoso de la historia debuta en la bestia negra de Sony... y no viene solo: le acompañan dos héroes más y otros tres equipos de tres miembros cada uno

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Amuze**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Diciembre**

Con eso de que *Sonic Adventure* saltara a GameCube después de la desaparición de Dreamcast parecía que jamás íbamos a ver a Sonic en nuestra PS2, pero el puercoespín azul ha acabado recalando en ella para poner en prueba nuestra habilidad y nuestros nervios de acero. La principal novedad de este *Sonic Heroes* es su sistema de juego por equipos, con el que controlaremos a tres personajes mientras jugamos. Eso sí, para no acabar más liados que la cabellera de David Bisbal, los tres se comportarán como uno solo, y la habilidad del grupo dependerá del miembro que lo comande.

Si es Sonic, el grupo será veloz como el rayo; si es Knuckles, arrasará con todo lo que se le ponga delante; y si es Tails, podrá volar. Tan fácil como eso al cubo, ya que hay tres equipos más (denominados Rose, Dark y Chaotix) con tres personajes diferentes cada uno y con misiones diferentes adaptadas a las habilidades de cada miembro. Nuestros héroes deberán ir completando misiones, usando sus diferentes habilidades y formaciones para resolver los diferentes puzzles que plantea el juego y derrotar a los numerosos enemigos que encontraremos.


Uno de los detalles más interesantes es que no habrá un único itinerario para completar una fase

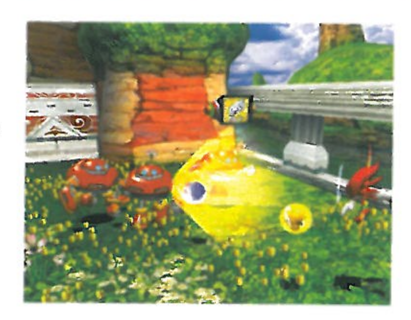


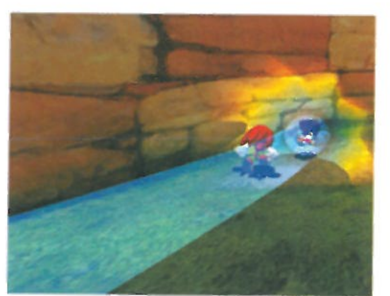
Música para mis *Sonics*

En la prevísima versión a la que hemos podido jugar los niveles aún son muy lineales, consistiendo más o menos en una excursión por una playa llena de *loopings*, muchos anillos que recoger y pocos enemigos a los que zumbar... pero estamos seguros de que el aspecto final del juego será muy distinto. Uno de los detalles más interesantes de *Sonic Heroes* es que no habrá un único itinerario para completar una fase, sino que dependiendo de a qué miembros del equipo demos protagonismo podremos terminar de una u otra manera. Estos diferentes



Quién le iba a decir a Tails que acabaría ejerciendo de línea aérea gratuita para gorrones...









Sonic y más Sonic y más Sonic





La nueva aventura de nuestro erizo favorito se desarrollará en unos escenarios más vastos que nunca. No son muy diferentes de los vistos en las anteriores aventuras de Sonic, pero sí son mucho más extensos. Si a eso le unimos que cada equipo posee 14 fases diferentes a través de 7 mundos en el modo Historia, y cada una de esas fases tiene misiones extras que las alargarán aún más, realmente se hace evidente que *Sonic Heroes* va a ser uno de esos juegos que duran muchiiiiiisimo.



"Muy bien, hemos llegado a la repisa. Ya podéis ir echando a suertes quién me lleva en brazos"



No le faltarán ni el colorido ni los saltos increíbles, ni, por supuesto, ¡los trampolines!

itinerarios y las misiones secretas dentro de cada nivel aumentarán la ya de por sí enorme duración del juego.

Además, disfrutaremos de un fondo sonoro protagonizado por una pegadiza musiquilla que tiene mucho que ver con los *Sonic* clásicos para Mega Drive... claro, que la calidad que las consolas de hoy en día permiten es mucho mayor y no nos agujereará los tímpanos. También su aspecto gráfico será del todo clásico, lleno de colores vivos y vistosos, con un nivel muy cercano al visto en los *Sonic Adventure*.

Es casi una traslación directa de la jugabilidad de los títulos clásicos del personaje

Un *Sonic* como Sega manda

Desde luego, los fans de Sonic que se quejaban de la pérdida de la identidad de la saga con la serie *Sonic Adventure* estarán más que contentos, ya que este juego del Sonic Team es prácticamente una traslación directa de la jugabilidad de los títulos clásicos del personaje (con su habitual velocidad endiablada, muchos giros y saltos de lo más inverosímil, numerosos enemigos fácilmente eliminables, cierta linealidad)... pero con la interesantísima novedad de la inclusión de equipos, que parece directamente inspirada en el clásico *The Lost Vikings*.

Eso sí, habrá algunos jugones que no acepten de buen grado tener que manejar a tres personajes simultáneamente en lugar de a uno solo (el único e insustituible Sonic). La novedad más importante del juego puede ser bien acogida o ser considerada un estorbo que resta protagonismo a nuestro héroe favorito. Eso es algo que no nos quedará claro hasta que podamos jugar al juego completo y ver cómo se comporta cada equipo... pero en principio, todas las innovaciones que hagan de una secuela algo diferente a su predecesora deberían contar, salvo excepciones, con nuestro incondicional apoyo.



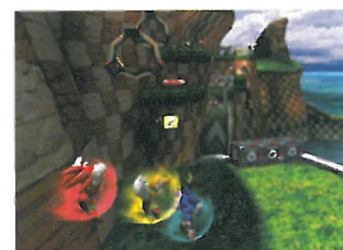
Muchos erizos son



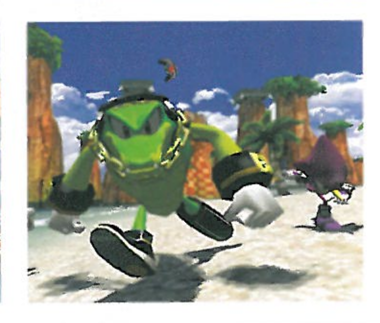


Una de las características más interesantes de este *Sonic Heroes* es su modo multijugador, en el que sus programadores han implementado dos modalidades distintas. En la primera, dos jugadores se podrán enfrentar cara a cara en carreras de equipos; en la segunda, cuatro adictos a Sonic podrán competir contra un equipo por turnos. Sin duda lo más divertido es poder elegir entre los cuatro grupos disponibles, entre los que encontraremos personajes de los *Sonic Adventure* como la dulce Amy Rose o el gemelo malo de Sonic, Shadow.









Vuelve el cazarrecompensas motero

Headhunter: Redemption

Después de la buena aceptación del primer *Headhunter*, originariamente lanzado para Dreamcast, Sega ya ha hecho trabajar a Amuze en una secuela llena de novedades

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Amuze**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Por determinar**

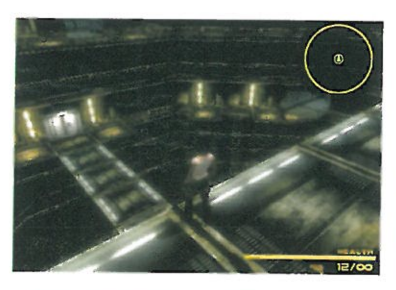
Aquellos de nuestros lectores que llegaran hasta el final del *Headhunter* original recordarán que Bloody Mary, aparte del cóctel preferido de nuestro ínclito Drako, es un virus que el malvado Dr. Zweiberg quería extender por el mundo... y, visto el punto de partida de su secuela, *Redemption*, parece ser que el tipo lo consiguió, ya que comenzaremos veinte años después de que el virus en cuestión aniquilara a media Humanidad.

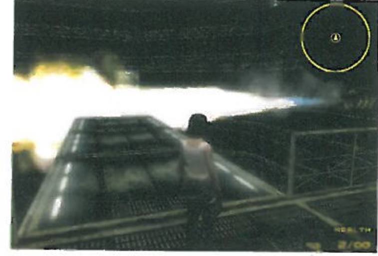
Y claro, como ocurre ante todo desastre natural como la tercera parte de *Operación Triunfo*, la sociedad se aclimató a la nueva situación creando un nuevo orden, que dividió en planeta en dos mundos totalmente distintos: el "Arriba", una urbe ultra-tecnológica y extremadamente consumista llena de rascacielos de cristal y acero, controlada por los medios de comunicación y las corporaciones; y el "Debajo", caldo de cultivo de todo tipo de criminales e indeseables que deben dedicar su vida a trabajar para la comodidad y la felicidad de la gente de "Arriba"... incluso con los trabajos más sucios e inaguantables.

Allí, a "Debajo", es a donde los *headhunters* envían ahora a los criminales una vez atrapados y borrada su memoria. Uno de los más famosos es, cómo no, el ya veterano Jack Wade, que se mantiene en activo bajo contrato de la renovada y mucho más poderosa Stern Corporation. Sólo que ya no está solo: ahora tiene a su lado a una ayudante, una chica criada en el llamado "Nivel del Suelo" (situado entre las dos partes de la sociedad y una especie de Bronx multiplicado por diez) llamada Leeza X a la que está entrenando para convertirse en toda una profesional en eso de la caza de recompensas. Ambos se dedicarán a investigar los planes de una organización de resistencia de "Debajo", que intenta hacerse con el



"Hola, ¿hay alguien? Soy la *prota*, vengo a mataros a todos" "Sí sí, como que vamos a salir"



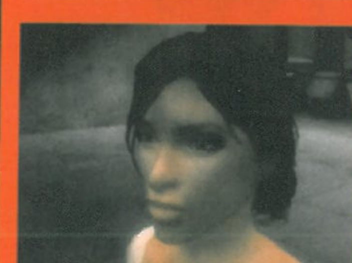


Unos héroes en busca de redención



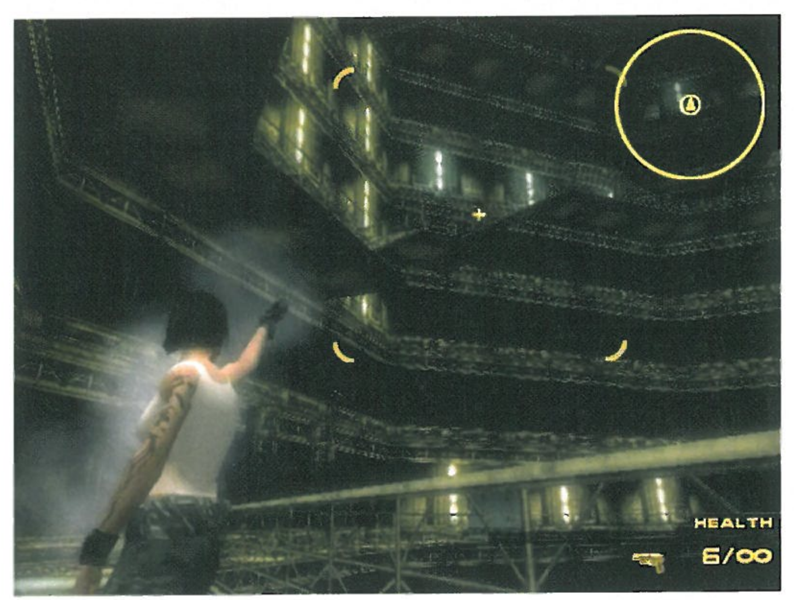
Jack Wade

Los veinte años transcurridos han convertido a Jack en un tipo aún más frío y más duro, a lo que contribuye que el *headhunter* perdiera al hijo (raptado y llevado hacia los túneles de "Debajo") que tuvo con su antiguo amor y actual jefa Angela Stern. ¿Es Leeza X un "sustituto" de su retoño perdido para intentar superar su pérdida?



Leeza X

Jack mató a su padre cuando ella tenía 6, así que creció en una granja para huérfanos donde se le borró el apellido, transformándolo en una "X". Su soledad la convirtió en una rebelde que trabajaba en el mercado negro... hasta que se topa cara a cara con Wade y éste le da la oportunidad de unirse a él y huir de una vida llena de dolor y peligros.



No, ni Leeza fuma ni sus sobacos lanzan efluvios, es el humo de las fábricas de "Abajo".

control de "Arriba"... pero enseguida descubrirán que no todo es tan sencillo como parece.

A la caza del criminal

Poco hemos podido probar de este *Headhunter: Redemption* en la *alpha* que hemos catado en la Redacción, ya que está muy lejos de lo que esperamos que sea el producto final. Por ejemplo las fases sobre moto, de nuevo protagonizadas por Jack, en principio parecen bastante similares a las de su antecesor (son, sin duda, lo menos acabado del juego), aunque parece ser que en el juego definitivo los desarrolladores de Amuze van a introducir la posibilidad de disparar desde el vehículo a lo *Grand Theft Auto*, además de la capacidad de maniobrar mediante espectaculares derrapes.

Mucho más terminadas están las fases de disparo y sigilo protagonizadas por la novata Leeza X. Ésta no difieren demasiado de la mecánica a lo *Metal Gear Solid* de su predecesor, con la excepción de algunos toques nuevos como un método más intuitivo para apuntar a los enemigos (incluso podremos dispararles en primera persona o, una delicia para los fans de John Woo, ¡a dos manos!) o la posibilidad de tomarlos como rehenes durante el tiempo que requiramos... ¿a alguien le suena un tal *Splinter Cell*?

Comenzaremos 20 años después de que el virus Bloody Mary matara a media Humanidad

Por supuesto, no faltará el envoltorio tecnológico que ya adornaba el primer *Headhunter*, por lo que en lugar de ese ordenador en forma de reloj que llevaba Jack en su anterior aventura ahora contaremos con un aparato mucho más sofisticado bautizado como IRIS, gracias al que podremos conseguir códigos, bajar vía red archivos y mapas, *hackear* sistemas de seguridad, transferir datos e incluso escanear a los malosos con una vista en primera persona a lo *Metroid Prime*... Además, si *Redemption* pone tanto cuidado en la historia que nos cuenta como su antecesor, podemos dar casi por seguro que disfrutaremos muy, pero que muy a fondo de las más de 20 horas de juego que los chicos de Amuze nos prometen con su nuevo proyecto.



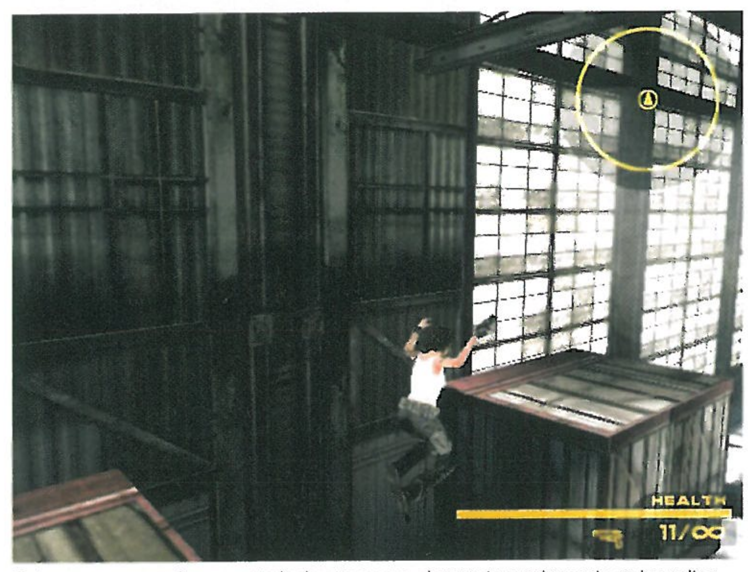
Viendo la postura y la intención de Leeza X, no nos extrañaría que su padre perdido fuera ni más ni menos que Solid Snake...



► EL CONCEPTO DEL MUNDO FUTURISTA DIVIDIDO EN UN "ARRIBA" Y UN "ABAJO" DE *HEADHUNTER: REDEMPTION* no es nada original, teniendo en cuenta que Fritz Lang ya la usó en un clásico del cine como *Metropolis*, que rodó allá por 1927... precisamente este film ha conocido hace poco una versión *anime* basado en el manga que el maestro Osamu Tezuka dibujó inspirándose en Lang.







Es lo que pasa cuando vas cargado de armas: que siempre te quedas corto en los saltos.







► SI EN EL PRIMER *HEADHUNTER* EL BUENO DE JACK WADE se buscaba una compañera con una belleza totalmente clásica como Angela Stern, en *Redemption* contará con la ayuda de Leeza X, que si bien no es menos atractiva es... digamos... un poquito más... alternativa. A menos que ese pedazo de tatuaje que lleva en el brazo esté pintando con rotulador...



El país donde nació el videojuego

TOKYO GAME SHOW 2003

Entre el 26 y el 28 de septiembre se celebró en el Nippon Convention Center del Makuhari Messe (para los que no estéis puestos en geografía japonesa, os diremos que está en las afueras de Tokyo) el Tokyo Game Show, sin lugar a dudas la única feria en el mundo que puede llegar a hacer algo de sombra al E3 de Los Ángeles. Por desgracia, los japoneses tienden a pensar más en su propio mercado que en los otros territorios, por la que buena parte de los títulos que se presentan o son muy japoneses o ya habían aparecido en otros festivales. De todas formas, el evento contó con algunas sorpresas de lo más interesantes.



¡A ver, que salga la rubia a escena!

Nina

No es el primer caso en el que el personaje de un *beat'em up* tiene un juego para él solo. Pero por poco que se esfuercen los chicos de Namco, seguro que será el mejor

Aunque la noticia surgió unos días antes del Tokyo Game Show, fue en la feria japonesa donde Namco presentó en sociedad tan extraño título gracias a un espectacular vídeo (decimos extraño por lo raro que es que un personaje de *Tekken* tenga un juego propio). La historia de *Nina* habla de una organización llamada Camietta (nada que ver con la Mishima Zaibatsu, así que, fans de *Tekken*, dejad de babear) que ha desarrollado un arma mortífera llamada Salakia (nota para los programadores: un "arma mortífera" con un nombre tan ridículo parece muy poco peligrosa) con la intención de venderla al mejor postor.

Para evitar que tan grave amenaza para la humanidad se lleve a término, los gobiernos del mundo envían a dos agentes secretos... bueno, y luego a Nina Williams, una asesina con cuerpo de escultural de modelo publicitaria que no se sabe muy bien qué pinta por allí, pero que siempre adorna.

Pese a lo que en principio podría parecer, la popularidad de la protagonista no será la única virtud de este juego. Los chicos de Namco lo han dotado de un sistema de control en el que no se atacará mediante botones, sino gracias al *stick* analógico derecho. A esto hay que añadir que la joven no sólo peleará con las manos desnudas, sino que utilizará espadas y armas de fuego. Además, las fases de sigilo y los asesinatos silenciosos abundarán tanto como los combates, algo a lo que ayudará mucho el "Sistema de Daño Interno" con el que contará la protagonista, que le permitirá ver los puntos débiles de los enemigos como si de un aparato de rayos X se tratara. Resumiendo, un título de lo más interesante que se convirtió en una de las sorpresas de la feria. Si todo sale según lo previsto verá la luz en Japón en el 2004.

Contará con un sistema que le permitirá ver los puntos débiles de los enemigos



No os dejéis engañar por la captura de arriba. Nina no está dando clases de *break dance* a esos tipos...







Si la hubieran dejado utilizar tanta arma en los torneos, seguro que ganaba de calle.



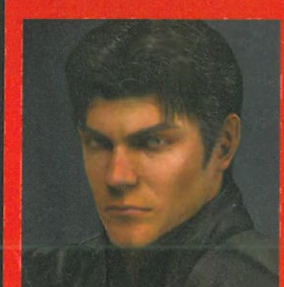


Ser prota no es nada fácil...



Nina Williams

Todos los fans de *Tekken* nos estamos preguntando... ¿por qué Nina? ¿Por qué no Jin Kazama, su padre Kazuya o cualquier otro de los personajes más... digamos... protagonistas de la saga? ¿Es porque es rubia, de ojos azules y a cada nuevo rediseño es más espectacular? ¿O es que en Namco quieren secundar el lema del *Girl Power* capitaneado por Lara Croft y las Spice Girls? En fin, sea como fuere, la asesina amnésica de familia desestructurada y que odia a su hermana será la protagonista absoluta.



Alan Sumishi

Alan es un guaperas que ejerce de agente secreto para una organización más secreta todavía. Por aquello de que no salía en ningún episodio de *Tekken*, el papel de este chico va a ser con toda seguridad el de secundario que resulta más un impedimento que una ayuda para la rubia. A estas alturas del desarrollo del juego no se ha confirmado si este personaje será controlable en algún momento, ni si contaremos con algún cameo por parte de alguna otra estrella del *Tekken*.

Wild Arms Alter Code F

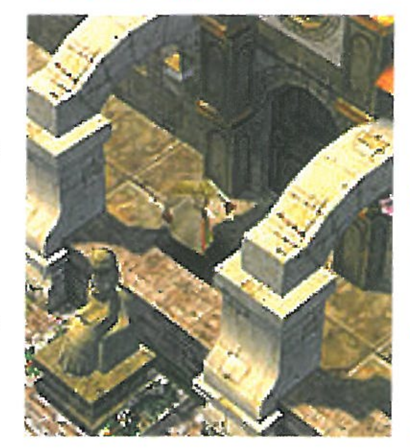
Es lo mismo, pero no es igual

No os llaméis a engaño. No estamos ante una especie de *Wild Arms 4* con nombre extraño, sino que *Alter Code F* consiste en un *remake* del primer episodio de la saga, pero con toda la potencia técnica de la PS2. Una buena noticia para los fans que a pesar del paso de los años no han olvidado tan añejo título.

No se trata de un *Wild Arms 4*, sino de una especie de actualización del primer título de la saga

Este actualización implica necesariamente un remodelado total de los personajes para volverlos mucho más estilizados (en la versión original eran poco más que chinchetas con forma humana), además de la inclusión de unos gráficos completamente 3D y voces para los ocho personajes controlables, entre los que naturalmente se encontrarán los protagonistas del título original.

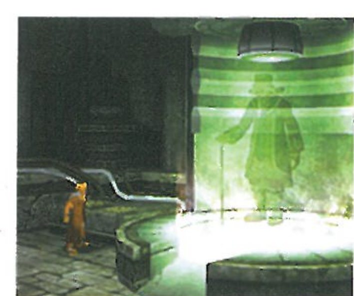
Pero la mejora técnica no será el único cambio en esta actualización del clásico RPG de Sony. Para empezar, el guión del juego ha sido reescrito, por lo que aquellos que jugaran a la primera versión se encontrarán con un argumento sensiblemente diferente. Además, se ha modernizado el sistema de control para acercarlo más al de los RPG's actuales, algo que se notará sobre todo en la inclusión de un sistema que permite evitar los encuentros con monstruos, similar al que ya apareció en *Wild Arms 3*.





Aquí tenéis unas capturitas que demuestran que se han abandonado los personajes con complejo de chincheta.





Kingdom Hearts 2

Arriba los corazones

Todo juego de éxito suele conllevar la programación de una secuela, pero Square Enix ha decidido ir más allá y presentar dos continuaciones de su aclamado *Kingdom Hearts*... aunque claro, sólo una de ellas, originalmente llamada *Kingdom Hearts 2*, está destinada a la negra de Sony.

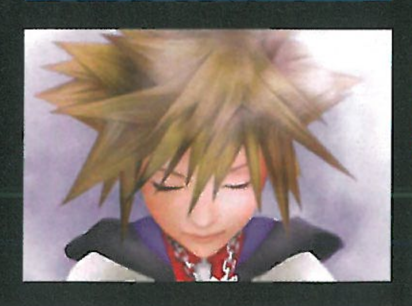
Lo más curioso es que se sabe que *Chain of Memories*, el juego para Game Boy Advance, continuará la historia del primer capítulo, mientras que la historia de *Kingdom Hearts 2* está situada 2 años después de aquellos hechos. El juego será protagonizado por un Sora algo más oscuro, y contará con bastantes personajes nuevos, dos totalmente diseñados para la ocasión y algunos provinientes de los *Final Fantasy*. Tetsuya Nomura vuelve a dirigir este proyecto.



Como podéis ver, los protagonistas de *Kingdom Hearts 2* seguirán sin tener un aspecto demasiado terrorífico.



Los *protas* del nuevo título casi al completo. Los del fondo, por supuesto, son los malos.







Full Metal Alchemist

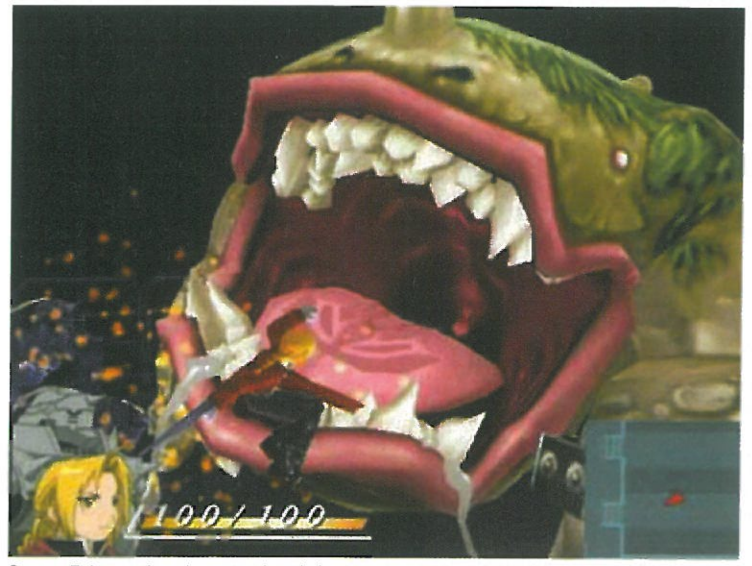
El rol es de Square Enix...

Full Metal Alchemist (Hagane no Renkinjutsushi en el país del Sol Naciente) es una famoso *manga* creado por Hiromu Arakawa que va a vivir una doble conversión. Por un lado, está a punto de estrenarse su versión *anime* para televisión en una cadena de Japón. Por otro, Square Enix ha anunciado que aprovechará la coyuntura para crear una versión en videojuego que incluirá como escenas de vídeo más de 30 minutos de animación creados para la tele.

Full Metal Alchemist será un action-RPG que usará una versión del motor gráfico de Kingdom Hearts

El argumento del *manga* es tan complejo como suelen serlo todos los tebeos japoneses, pero lo podríamos resumir diciendo que los protagonistas son dos hermanos llamados Edward y Alphonse Elric (Elric es el apellido, no os llaméis a engaño) que son sometidos a un experimento que resulta ser un desastre. Como consecuencia de la fallida prueba, sus cuerpos mutan otorgándoles extraños poderes que deberán aprender a utilizar. Aunque poco se sabe de momento, parece ser que el argumento del videojuego no cambiará demasiado del de la versión de papel

Lo que sí os podemos decir es que el juego será un *action*-RPG al más puro estilo *Kingdom Hearts*... algo prácticamente seguro, más que nada porque *Full Metal Alchemist* utilizará una evolución del motor gráfico de dicho juego.



Square Enix mantiene la costumbre de hacer monstruitos que ocupen toda la pantalla.





Crimson Tears

Dante crea escuela... entre las chicas

Crimson Tears es sin duda la principal novedad que Capcom ha mostrado en este TGS. Se trata de un *beat'em- up* con toques roleros que está siendo desarrollado por Dream Factory, la compañía que creó *The Bouncer*, aquel juego de lucha tan preciosista como aburrido que les hizo acabar a la greña con Square. Al igual que en *Chaos Legion*, *Crimson Tears* nos permite manejar a un poderoso guerrero armado con una espada que desde una perspectiva en tercera persona aniquilará hordas inacabables de enemigos. Pero las principales novedades serán que en lugar de un guerrero tenemos a tres chicas a elegir. Las heroínas contarán con armas diferentes y rutinas de ataques singulares, a lo que se añade un sistema de mejora por puntos que les permitirá ir ganando nuevas habilidades.



Como George Lucas vea el aspecto de sable de luz que tiene esa espada, seguro que presenta una denuncia...



Red Ninja: End of Honor

¿Es que los ninjas sólo saben matar?

Sería extraño que una compañía europea como Vivendi presente un juego en la feria de Japón si no fuera porque el susodicho título es tan japonés como un plato combinado hecho de fideos y *sushi*. Y es que la protagonista de *Red Ninja* es Kurenai, una *ninja* (obviamente) que debe vengar la muerte de su padre a manos de una facción rival que recibe el nombre de Black Lizard Clan.

Para enfrentarse a tan peligrosa misión, la protagonista contará con un extraña arma llamada Tetsugen (tan revolucionaria que no sabemos qué demonios es exactamente), además de todo un arsenal de recursos de lo más *ninja*, como arcos y bombas de humo. Pero sin duda el detalle más original del juego es que Kurenai podrá utilizar sus "artes femeninas" para distraer o desarmar a sus adversarios.


"Hay que ser previsor en este oficio. Como ya visto de color sangre, esos salpicones me dan bastante igual"



Shadow Hearts 2

Un juego que sigue en las sombras

Azure aprovechó el Tokyo Game Show para enseñar nuevas pantallas de los fondos y decorados en los que se moverá el juego; pero sin duda alguna lo que más llamó la atención fueron los nuevos personajes creados para la ocasión, bastante menos arquetípicos que los de la primera parte... en especial un lobo blanco llamado Blanc y el inquietante Gepetto, un marionetista que lleva consigo una marioneta llamada Cornelia a la que usa como arma de ataque.

A nivel argumental poco más se sabe, aparte de que transcurrirá en 1915 y comenzará en un pueblecito de Francia para después, como su antecesor, trasladar a sus protagonistas al misterioso Oriente.



Suidoken IV

Konami también sabe hacer rol

Mientras los pobres españolitos aún estamos esperando la llegada del fenomenal *Suikoden III* a los territorios PAL (algo que cada vez vemos más negro), Konami ha anunciado en el Tokyo Game Show que la cuarta parte del juego verá la luz traducida al inglés en Estados Unidos. El argumento de *Suikoden IV* tendrá lugar 150 años después de los hechos acaecidos en su primera parte y unirá elementos clásicos de la saga (y es que reaparecen las 180 Estrellas del Destino) con otros revolucionarios, entre los que destacarán unos gráficos muy mejorados y un sistema de batalla que contará con ángulos de cámara dinámicos. Estamos ante un RPG que promete, y mucho, así que cruzad los dedos para ver si esta vez Konami tiene a bien traer este juego a España.





Monster Hunter

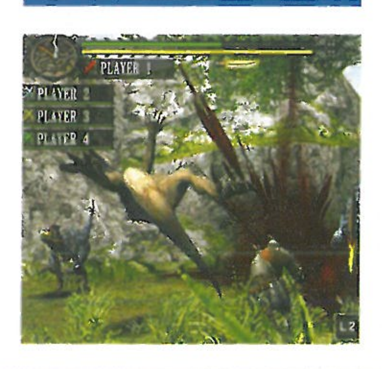
Pitas, pitas. Acercaos, monstruitos...

Pese a que Capcom dio nuevos detalles sobre este título en su conferencia de prensa, todavía son muchas las preguntas que uno se hace sobre *Monster Hunter*. A priori, el juego será una aventura cooperativa para cuatro jugadores al estilo de *Phantasy Star Online*, aunque también contará con un modo para un jugador y desconectado de la red, que según los desarrolladores será tan divertido como la modalidad multijugador.

Pero claro, decimos "a priori" porque la información revelada por Capcom fue más escasa que la carrera comercial de las canciones de las Sex Bomb (otra cosa será la cuerda que les quede como bailarinas de *striptease*)...
Lo que si os podemos decir es que el juego tiene una pinta estupenda, sobre todo por el tamaño y la definición de los monstruos que hemos podido ver, que son francamente espectaculares.



Según se ve en esta captura, podremos matar a los monstruos con ataques de polución. Como en la vida real, oigan.

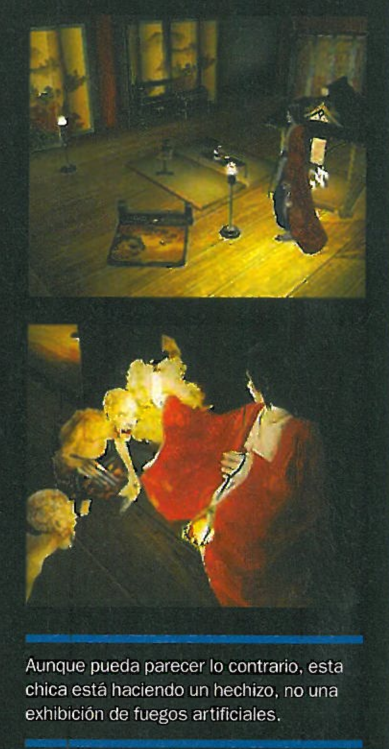


Kuon

¡Que siga el terror!

From Software se apuntará al carro del *survival horror* gracias a este título que se apunta más a la línea sobrenatural que ya utilizaron *Project Zero* y *Clock Tower 3* que a la vertiente "armada" a lo *Resident Evil*. La protagonista será una quinceañera que se aventura por el interior de una mansión encantada para buscar a su padre y a su hermana, perdidos en el interior de la casa. Afortunadamente no estará sola, sino que la acompañarán cuatro exorcistas que la ayudarán a combatir a los malos espíritus y fantasmas varios.

De esta variedad de personajes vendrá la mayor virtud del juego, ya que dependiendo de a quién controlemos o de qué decisiones tomemos habrá diferentes líneas argumentales para avanzar en la historia. Otro punto a favor de *Kuon* es que no nos defenderemos a tiros ni gracias a una cámara fotográfica, sino mediante a diferentes conjuros y hechizos.



Aunque pueda parecer lo contrario, esta chica está haciendo un hechizo, no una exhibición de fuegos artificiales.

Por si no teníais bastante...

En la feria hubo bombazos de los que se dio poca información:



Tenchu Kurenai

El cuarto episodio de la saga más *ninjera* de PS2 está en camino, esta vez a manos de From Software. La principal novedad que se reveló en el TGS es que Rikimaru cederá todo el protagonismo a su *partenaire* habitual de la saga, Ayame. Además, aparecerá una nueva asesina, una joven llamada Rin.



Metal Gear Solid 3: Snake Eater

Siguiendo al pie de la letra su política de ir revelando la información sobre su saga estrella con cuentagotas, Konami enseñó un nuevo vídeo en la feria japonesa en la que el detalle más interesante fue ver a Snake camuflado... ¡¡como un cocodrilo!! ¿Será sólo un guiño o algo que se incluirá en *MGS 3*?



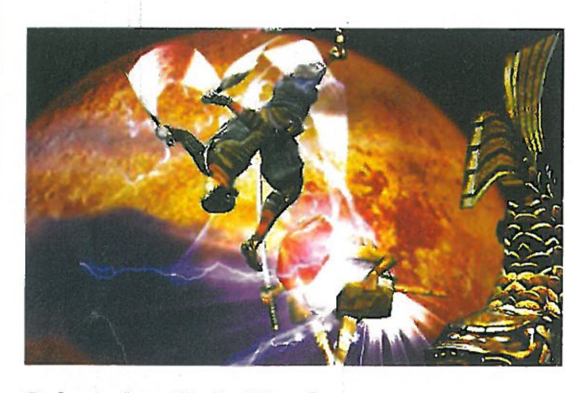
R: Racing Revolution

Todos los que echabamos de menos la saga *Ridge Racer* estamos de enhorabuena desde que se supo que Namco iba a resucitarla. Claro, que nos pusimos aún más contentos al enterarnos de que las protagonistas serían dos féminas de muy buen ver. En el TGS se presentó una primera *demo* jugable.



Gungrave Overdose

El primer *Gungrave* defraudó un poco las expectativas que había creado, pero Red Entertaintment promete muchas novedades en esta secuela, sobre todo en los decorados, que serán mucho más variados, y en el aumento de las posibilidades del personaje en la lucha cuerpo a cuerpo. Verá la luz en Japón en otoño.



Onimusha Blade Warriors

Poco a poco se van conociendo más detalles sobre este *beat'em-up* de Capcom que va a reunir a buena parte de los personajes de los *Onimusha*. En los combates se podrán utilizar otras armas aparte de espadas, como mazas o pistolas, y además será necesario absorber almas como en la saga madre.



Jiraiya: The Magical Ninja

Una auténtica primicia de Capcom en este Tokyo Game Show 2003, se trata de una aventura en 3D donde controlaremos a un simpático *ninja* diseñado por Susumu Matsushita, autor de la serie *Maximo*. Lo más destacado es que el *ninja* de marras conseguirá el poder de sus enemigos al derrotarlos.

Breves

AC 5: Presentado, pero poco

La buena noticia es que Namco anunció que *Ace Combat 5* verá la luz en PS2. La mala, que lo hizo con un vídeo de apenas medio minuto que daba más bien poquita información. Además, la página web oficial del juego de momento tan sólo contiene una imagen del logo del juego. Habrá que seguir esperando.

SNK aún respira

La mítica compañía presentó sus dos nuevos proyectos en la feria japonesa, el más sorprendente de los cuales fue sin duda *King of Fighters 3D*, el paso de la saga a 3D que quizá vea la luz directamente en PS2 sin pasar primero por los salones arcade. Además, también se presentó *King of Fighters 2003*, el nuevo episodio "convencional" de la saga de recreativas sobre la añeja placa Neo Geo.

Square Enix se pone en línea

La compañía japonesa ha anunciado durante el TGS dos nuevos títulos que podrán jugarse tanto en red como *off-line*. Se trata de *Front Mision Online* (el nuevo episodio de su famosa saga de RPG's estratégicos) y de *Ambrosia Odyssey*, un juego ambientado en la Europa medieval con un esquema similar al de *Diablo*.

¡Feliz cumpleaños Ryu!

Capcom va a celebrar el 15º aniversario de *Street Fighter II*, su título más exitoso (con permiso de algún *Resident Evil*) lanzando al mercado *Hyper Street Fighter II*. Se tratará de una recopilación de todas las versiones de *Street Fighter II* que se publicaron hasta el momento. El juego contará con todos los luchadores de dichos títulos, y serán seleccionables en todas las apariencias que tuvieron a lo largo de la saga.

Los fantasmas atacan al poli

Ghosthunter

Después de la recepción un tanto fría que sufrió *Primal*, Studio Cambridge intenta recuperar el favor del público con *Ghosthunter*, un *survival horror* fantasmagórico

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Studio Cambridge**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Noviembre**

Al menos eso es lo que, en principio, parece que nos ofrece *Ghosthunter*... pero basta dedicarle unos cuantos minutos de juego para darnos cuenta de que no es así. De acuerdo, tiene enemigos de ultratumba que parecen recién salidos de *Cine de Barrio*, un héroe solitario que debe enfrentarse a todos ellos, algunos puzzles, los habituales *final bosses* espeluznantes... pero le falta algo muy importante para poder enmarcarlo en el género *Silent Hill* y *Resident Evil*: asustar.

Y es que no hay que olvidarse de que estamos ante los desarrolladores de las dos divertidísimas partes de *MediEvil*, así que, como ya ocurría con *Primal*, toda la parte terrorífica del relato que nos están contando está pasada por un tamiz humorístico. Tranquilos, que no estamos hablando de algo al estilo de *Aquí Huele a Muerto* o *Brácula: Condemor 2*, pero abundan tanto las ironías y los comentarios graciosetes que las desventuras del tal Lazarus Jones no producen ni la mitad de la congoja de la saga de *survivals* de Konami.

De hecho, si hay que comparar *Ghosthunter* con otro juego de estilo parecido, el más cercano quizá sería *Resident Evil: Dead Aim* ya que, como el último capítulo de la saga *Gun Survivor* de Capcom, este título de Cambridge Studios está dirigido a la acción más pura y dura. Un ejemplo claro de ello es la fase del pantano, en la que tendremos que parapetarnos detrás de muros cual Snake cazafantasmas para disparar desde la distancia a unos soldados ectoplásmicos que morirán bajo nuestros disparos. De hecho, de vez en cuando nos encontraremos con fantasmas ¡francotiradores! a los que deberemos eliminar, como es lógico en todo *shooter* que se precie, con un rifle con mira telescópica... aunque en este caso parece haber sido retocado por el mítico profesor Tristanbaker.

Más que al *survival horror*, este título de Cambridge Studios está dirigido a la acción más pura

Con toda la potencia

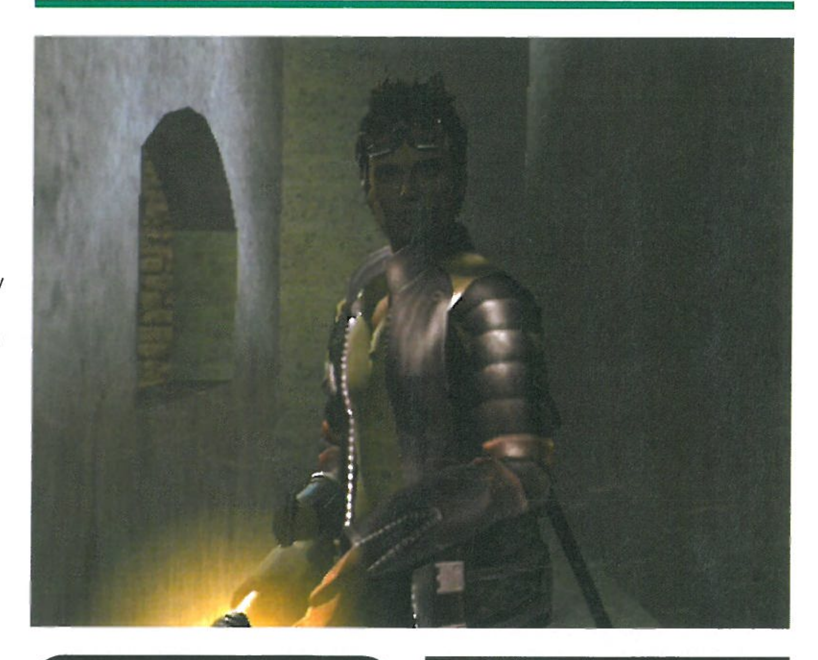
Aunque la *beta* que nos ha llegado a la Redacción aún está más verde que las







Aquí Lazarus lo tiene difícil para darle a este bicho entre ceja y ceja (porque no tiene, vamos).

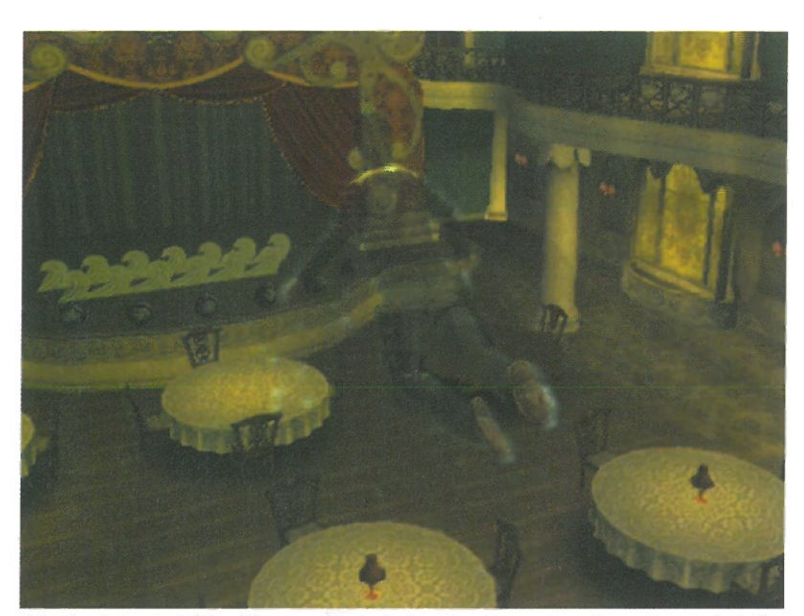




► VIENDO LA FORMA DE CAZAR ESPÍRITUS DE LAZARUS JONES, es evidente que sus creadores son fans de las dos partes de *Cazafantasmas*. Y es que, aparte del carisma de Bill Murray y las curvas de Sigourney Weaver, lo más memorables de aquellos films eran los rayos de protones y las trampas que los *protas* usaban para atrapar fantasmas...







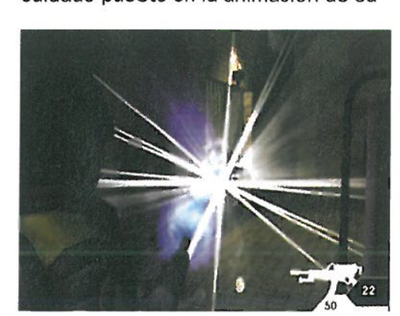
"Vaya Lazarus, me habían dicho que eras un fantasmón, pero no pensaba que lo eras tanto"

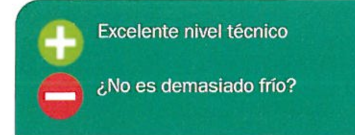
fosas nasales del Increíble Hulk, lo cierto es que ésta ya luce un nivel gráfico que promete muy mucho. Usando una versión mejorada del motor gráfico que ya utilizaron en *Primal*, los chicos de Cambridge Studios han conseguido un aspecto visual más que interesante en el que brillan especialmente todos los efectos relacionados con las entidades ectoplásmicas. Y no hablamos únicamente de los enemigos a los que tendremos que enfrentarnos, sino también de Kate Heller, la fantasma que nos ayudará en nuestra misión y que podremos controlar en algunos momentos... impresionante, en una palabra.

Brillan especialmente todos los efectos relacionados con las entidades ectoplásmicas

Otro tanto podemos decir de los modelados de los personajes, realistas y sólidos en todos los casos pero especialmente entre los protagonistas de *Ghosthunter*, entre los que destaca el malo maloso de turno, Hawksmoor, por el detalle que adorna su vestimenta medieval y el cuidado puesto en la animación de su pelo (aunque tampoco hay que olvidar la escalofriante cicatriz que atraviesa su cara). En cuanto a las animaciones faciales, éstas son bastante correctas, pero desde luego aún necesitan algo más de trabajo para llegar a los niveles vistos en juegos como *Metal Gear Solid 2*, *Final Fantasy X* o *Silent Hill 3* (sólo hay que ver la cara de la compañera de Lazarus, que pone más cara de asco que si se hubiera comido un pastel de caracoles).

Desde luego hay que reconocer que *Ghosthunter* es un juego que tiene todos los mimbres para dejarnos boquiabiertos con su (mucho más que correcto) nivel gráfico, y que además tiene algunas ideas jugables de lo más divertidas... sin embargo, tiene un problema que esperamos que los desarrolladores de Cambridge Studios corrijan antes de su próximo lanzamiento: la frialdad que lo impregna. Si no quieren entrar en el mismo saco que otros juegos de gran corrección técnica pero más bien escasos de simpatía, como *Primal* o *The Getaway*, sus programadores deberían echarle un ojo a su entrañable saga *MediEvil* e intentar recuperar algo de aquella magia que ésta desprendía.





Ghosthunter versus *Silent Hill*

Ya que los chicos de Studio Cambridge intentan abrirse camino en esto de los *survival horrors*, no está de más hacer alguna que otra comparación con el actual rey del cotarro, la saga *Silent Hill* de Konami.





LUCES Y SOMBRAS En Ghosthunter contaremos con la preceptiva linternita para iluminar la oscuridad, correcta técnicamente pero sin la brillantez que ha conseguido Konami en ese apartado.





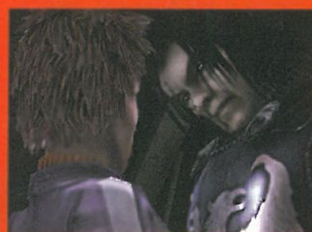
ARMAS Los *Silent Hill* siempre se han caracterizado por un arsenal poco variado y demasiado tradicional, mientras en *Ghosthunter* hay muchas armas, de diseño futurista y atractivo.





EXPRESIONES FACIALES Vale, a Lazarus le salen arruguitas en la cara pero, ¿de verdad alguien piensa que sus expresiones son mejores que las de la inigualable Heather? Además, él no tiene esas pecas tan *sexys*...





MALOS MALOSOS La saga de Konami tiene buenas historias, pero sus enemigos son poco terroríficos... o no existen. En cambio, Hawksmoor tiene carisma, presencia y pone la piel de gallina.





Gran Título A comentar

True Crime: Streets of L.A.

Ponga usted en una coctelera elementos de varios géneros y base la trama principal en un juego de enorme éxito y obtendrá... ¡abracadabra! Un juego que tiene muy buena pinta pero que original, lo que se dice original, no es

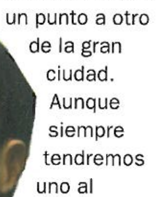
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Luxoflux**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Noviembre**

Dicen que una de las ciudades menos seguras del mundo occidental es Los Ángeles y el cine ha ayudado notablemente a fomentar esta habladuría que, no hay duda, se basa en la pura y cruda realidad. Y dicen también que uno de los mejores cuerpos de policía, suponemos que por volumen de trabajo, es el de esta misma ciudad. Pues nada, que vamos a encarnar a un *poli* llamado Nick Kang (hijo precisamente de otro policía que se vio envuelto en una oscura trama), con el que recorreremos la totalidad de la extensa ciudad californiana haciendo que se cumpla la ley. Y no lo vamos a tener nada fácil porque en nuestro camino se cruzarán las temibles Tríadas chinas y la no menos peligrosa mafia rusa, además de la delincuencia habitual de dicha ciudad.

Pero no nos engañemos, el juego será un *GTA* con algunas particularidades que lo diferencian. Para empezar somos los "buenos", ya que en principio nuestros objetivos son proteger la ley y el orden. Pero un curioso sistema, basado en el Ying y el Yang, nos permitirá ser o polis buenos o polis un poco cabr... esto... malos. Y es que conducir a toda velocidad por las calles de L.A. puede acabar con más de un transeúnte atropellado o que ha recibido una de esas balas perdidas que suelen abundar en los tiroteos. Así, detener a alguien sin herirle o finalizar con éxito una misión nos dará buena fama, mientras matar ciudadanos inocentes nos la restará.

Conducir a toda velocidad por las calles de L.A. puede acabar con algún transeúnte malherido

En *True Crime* podremos utilizar diferentes vehículos para movernos de un punto a otro de la gran ciudad. Aunque siempre tendremos uno al

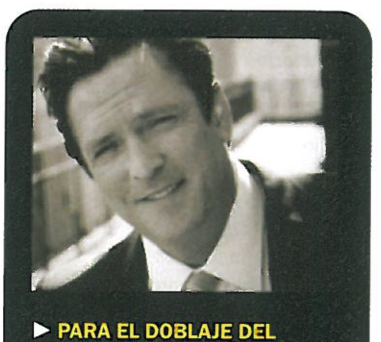




Que sí Nick, que tienes una postura de lo más *molona* pero... ¿qué haces escondido?





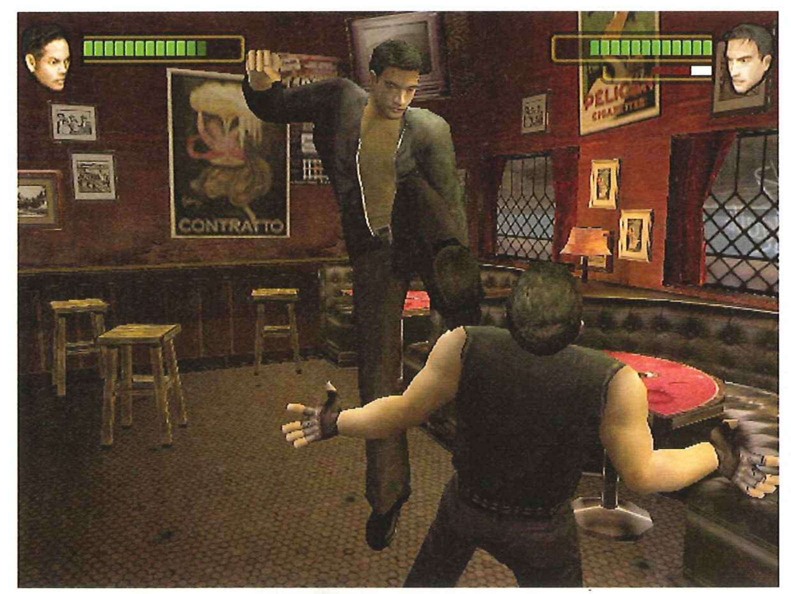


▶ **PARA EL DOBLAJE DEL JUEGO EN SU VERSIÓN ORIGINAL EN INGLÉS, se ha contado con la participación de actores de reconocido prestigio, que prestarán su voz al amplio grupo de personajes que estarán presentes en el juego. En ese magnífico reparto hay mitos como Christopher Walken, Gary Oldman, Michael Madsen (en la foto), Russell Wong, Michelle Rodríguez, Ron Perlman, CCH Pounder, James Hong, Mako y Keone Young han sido los elegidos.**



Se han incluido coches de lo más moderno porque, claro, si fuéramos en 600 nadie se compraría el juego...





¿Cómo que necesito una contraseña para entrar a este bar? ¿Qué te parece "Bota en boca"?



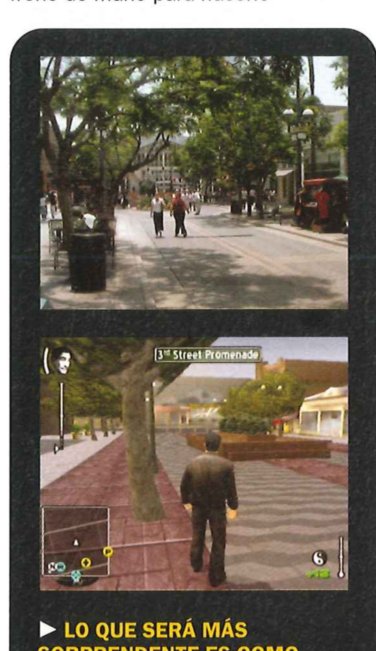
Os recordamos que la DGT no recomienda soltar el volante. No, ni siquiera en los tiroteos.

principio de cada misión, podremos tomar prestado cualquiera, aunque a diferencia de *GTA*, como somos policías no robamos: lo requisamos. El control del vehículo está muy conseguido, ya que por ejemplo disponemos de combinaciones de botones para tomar las curvas con el freno de mano para hacerlo derrapando y a mayor velocidad o para efectuar una salida rápida cuando estemos parados.

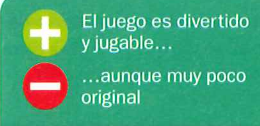
Durante las misiones a pie nos podremos mover con total libertad por la ciudad, y en algunas misiones la acción transcurrirá en escenarios cerrados. Precisamente en estos escenarios y cuando estemos luchando cuerpo a cuerpo, es donde podremos apreciar un interesante detalle, ya que todos los objetos que pueblan el lugar podrán ser destrozados en el fragor de la batalla, aspecto que dota a estos enfrentamientos de mayor realismo y violencia.

En la beta de *preview* que hemos podido probar, gráficamente el juego muestra un aspecto bastante correcto, sobretodo si tenemos en cuenta la inmensidad del área jugable. De todas formas aún se pueden apreciar algunos fallos de programación, problemas de cámara, ralentizaciones y algún que otro fallo con la colisión de polígonos, aunque seguramente serán corregidos en la versión final. A pesar de esto, y ya que no podemos evitar las comparaciones, *True Crime* muestra un aspecto gráfico sin nada que envidiar a *GTA: Vice City*.

Por cierto, a los más raperos les gustará saber que en la versión final del juego podremos escuchar más de 50 temas originales de reconocidos artistas rap, entre los que destaca Snoop Doggy Dog.



► LO QUE SERÁ MÁS SORPRENDENTE ES COMO HAN CONSEGUIDO INCLUIR la inmensidad y la práctica totalidad de la ciudad de Los Ángeles en el juego. Y no lo han hecho alegremente, ya que podremos ver lugares reales representados con bastante detalle, sobretodo si valoramos que el juego incluye unas 240 millas cuadradas de ciudad. Todo ello en un DVD... maravillas de la técnica.

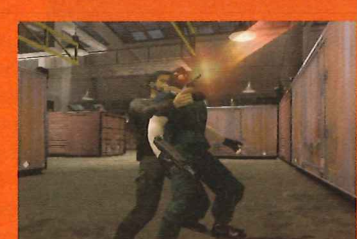


El juego es divertido y jugable...

...aunque muy poco original

En la variedad está el gusto



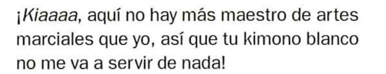


Uno de los aspectos más valorados de *GTA* ha sido la variedad de misiones y la total libertad de acción. En *True Crime* encontramos todo eso y mucho más, incluyendo la lucha cuerpo a cuerpo, al más puro estilo de las películas de acción de Honk Kong, misiones de sigilo, resolver delitos comunes que se suceden en toda la ciudad y que son paralelos a la trama principal, y otros interesantes mini-juegos, como las prácticas en circuitos cerrados para comprobar nuestro dominio del vehículo.

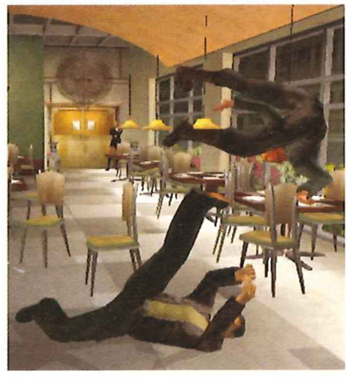








¡*Kiaaaa*, aquí no hay más maestro de artes marciales que yo, así que tu kimono blanco no me va a servir de nada!



Arma hay más que una

Ratchet & Clank II: Totalmente a Tope

Poco más de un año después del primer *Ratchet & Clank*, Insomniac lanza una segunda parte muy mejorada para que compita directamente con *Jak II: El Renegado*

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Insomniac**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Noviembre**

Las comparaciones siempre son odiosas, pero en esta ocasión equiparar *Ratchet & Clank* con *Jak II* es tan inevitable como si viéramos cara a cara a Laetitia Casta y Marujita Díaz. Y es que, aunque ambas secuelas hayan coincidido en el tiempo, mientras el juego de Naughty Dog ha tenido un desarrollo de dos años, la programación del nuevo título de Insomniac ha durado apenas algo más de un año... lo que se nota, y mucho, en el resultado final. Porque mientras *Jak II: El Renegado* supone una auténtica revolución jugable con respecto a su predecesor, en *Ratchet & Clank II* vamos a encontrarnos con un plataformas mucho más parecido a su antecesor.

Ratchet evoluciona gracias a los puntos de experiencia que adquiere al eliminar enemigos

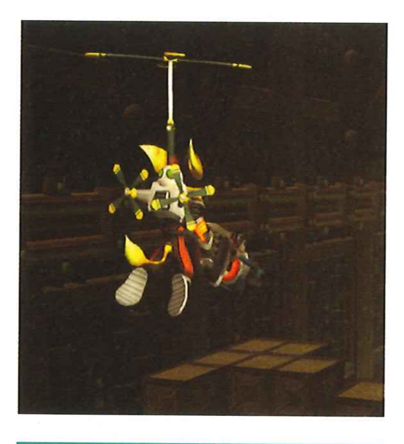
Sólo hay que ver el esquema de juego, que básicamente es idéntico al de la primera parte de la saga: los protagonistas tienen que ir viajando de planeta en planeta, recorriendo niveles en busca de información o de ítems necesarios para seguir avanzando. La única diferencia es que esta vez lo hacen a petición de Abercrombie Fizzwidget, el presidente de la empresa Megacorp (que, por cierto, se lía más hablando que Jesulín de Ubrique recitando poesía en latín), que les pide que encuentren al ladrón enmascarado que se ha colado en sus oficinas para robar su último invento, la "protomascota". No obstante, Ratchet y Clank acabarán descubriendo que no todo es lo que parece, y que uno nunca puede esperar un buen comportamiento de las corporaciones interestelares...

No obstante, que Insomniac haya mantenido el sistema de juego de *Ratchet & Clank* no significa que no se hayan introducido cambios. El más significativo, sin lugar a dudas, es la capacidad de Ratchet para evolucionar

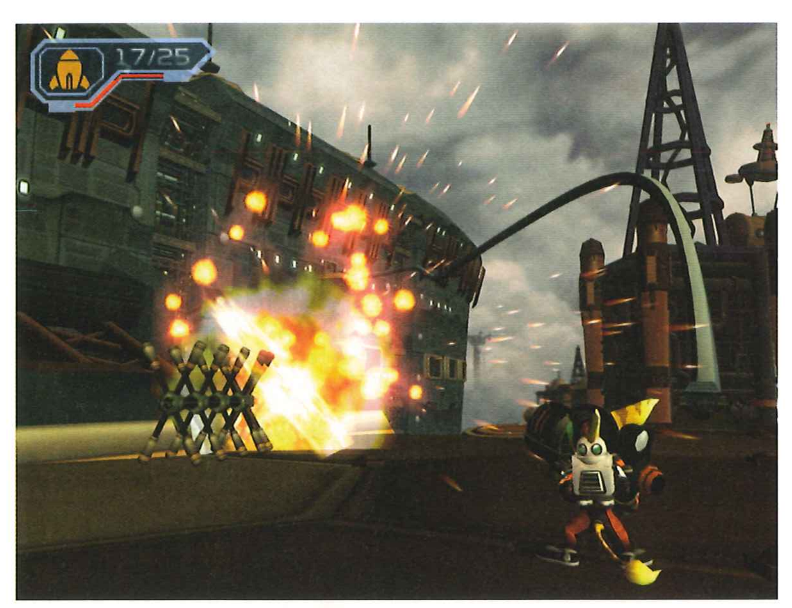


Tenemos escenarios enormes que explorar... y abismos igualmente enormes por los que caer.


▶ DE ENTRE TODOS LOS MINIJUEGOS QUE PUEBLAN *RATCHET & CLANK II*, el que nos ha robado el corazón es una lucha de *mechas* entre un Clank hiperdesarrollado y un miembro de los Gorilas a Pilas en un planeta artificial totalmente destrozable... todo un homenaje al divertido *War of the Monsters*.


"Nchts... cuando me dijo que iba a estar entre la *hélice* de los robots pensaba que había sido un fallo de disléxico..."


▶ YA HACE TIEMPO QUE SABEMOS DE LA AMISTAD ENTRE LOS CHICOS de Naughty Dog y los de Insomniac, de ahí que no nos haya sorprendido encontrarnos una referencia a *Jak II* en pleno *Ratchet & Clank II* en forma de un dibujo de los mismísimos Jak y Daxter... junto a una PS2.



Ratchet desencadena el poder del Botellón Atómico contra el Ayuntamiento de su pueblo.



¿Ratchet llevará esos *pedacho* de pistolones por algún trauma de... ejem... tamaños?

gracias a los puntos de experiencia que va adquiriendo a medida que elimina enemigos al más puro estilo juego de rol... aunque no os preocupéis, eso no significa que acabe digievolucionando a Ratchetmón, sino sencillamente que aumentará su barra de vida.

La evolución de las armas

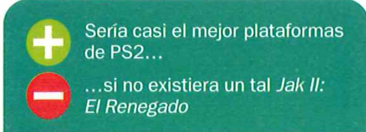
Mucho más interesante, sin embargo, es que parte de esos puntos de experiencia también resultan absorbidos por el arma que estemos utilizando en esos momentos, pudiendo hacerlas evolucionar mediante el uso a una forma mucho más potente y/o eficaz. Es más, en un planeta concreto encontraremos a un "arreglador" de armas que, a cambio de cierto dispendio monetario, nos añadirá nuevas funciones como la electrocución de los enemigos cercanos o el lanzamiento de veneno, cual Isabel Pantoja ante unos *paparazzis*... También podremos hacer algo de *tuning* con nuestra nave, pudiendo añadirle cosas como motores nuevos y más armas o, sencillamente, cambiarle el color, la forma de las alas y la del morro.

Por supuesto, si queremos mejorar al máximo todos los ítems que manejamos vamos a necesitar más dinero que Rossy de Palma para dejarse la nariz como la de Reese Whiterspoon, y no lo conseguiremos únicamente eliminando enemigos.

Podremos hacer *tuning* con nuestra nave, pudiendo añadirle motores nuevos o armas

Para ello los chicos de Insomniac han introducido un cambio dentro de los abundantes minijuegos que encontraremos en *Ratchet & Clank II* con respecto a los de su predecesor: ahora podremos jugarlos tantas veces como queramos y, de hecho, encontraremos muchos más retos que los que tendremos que cumplir en principio, retos que nos harán ganar ingentes cantidades de "guitones" (la moneda oficial del juego)... aunque, eso sí, para participar en ellos también necesitaremos invertir parte de lo ganado.

No faltará, por supuesto, el sentido del humor que ya encontrábamos en su antecesor (impagables todas y cada una de las intervenciones de Fizzwidget), reforzado de nuevo por un doblaje al castellano cuidado y bien realizado. Eso sí, el tono de sus chistes es bastante más "infantil" que el de su competidor *Jak II*, algo que no es de extrañar ya que el juego en sí es un plataformas puro y duro (al contrario que el título de Naughty Dog, que ha enriquecido su mecánica con otros géneros) que va mucho más dirigido a los benjamines de la casa. O a los más mayorcitos que quieran un juego más inocente.


+ Sería casi el mejor plataformas de PS2...
− ...si no existiera un tal *Jak II: El Renegado*

Que te mato, leche

En *Ratchet & Clank II* encontraremos muchísimas armas con sus respectivas evoluciones, pero aquí os detallamos algunas de las más divertidas:



Miniatómica

Si George Bush fuera un personaje de videojuego (en cuyo caso, visto su parecido con nuestros ancestros, seguramente protagonizaría *Donkey Kong*) adoraría esta explosión atómica en miniatura que arrasa con todos los malos malosos que se pongan por delante. Terrible pero escasa.



Guante minitorreta

El arma ideal para los gandules al más puro estilo *PlanetStation*: lanzas una torreta, y ¡hala! Olvídate de luchar. Colócate a una distancia prudencia, pide una cañita al camarero más cercano y ella solita mata a los enemigos que se te van acercando. Lo malo es que acaba reventando...



Guante arañabot

Entre los desarrolladores debe haber algún fan de *Runaway: Brigada Especial*, una entrañable película de serie B con Tom Selleck de protagonista, ya que las arañas mecánicas que podemos lanzar en el juego parecen sacadas de este film de culto (incluso se mueven con la misma cámara subjetiva).



Ovejeitor

Parece diseñada por la mismísima Carmen Sevilla, pero esta divertidísima arma no perdona: una vez convertidos en ovejas, los malos se vuelven muuuuuy mansos y muy fácilmente eliminables, convirtiéndose en apenas una nube de lana. Eso sí, la conversión tarda unos segundos... que pueden ser mortales.

Mi caza es tu caza

Manhunt

Viniendo de los creadores de *GTA III* y *GTA: Vice City*, es normal que *Manhunt* está despertando grandes expectativas a pesar del secretismo en el que está envuelto

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Rockstar North**
Editor **Take2**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Noviembre**

Un condenado a muerte, James Earl Cash, es ejecutado con una inyección letal y pierde la vida... o eso piensa, porque se despierta solo en una ciudad abandonada llamada Carcer City, llena de bandas de psicópatas casi tan sedientos de sangre como los tertulianos de *Salsa Rosa*. Para salir vivo de ella tendrás que seguir las instrucciones y cumplir las misiones que le encomiende el Director, un ricachón llamado Lionel Starkweather que ha montado semejante escenario para tener su propia *snuff movie* en directo.

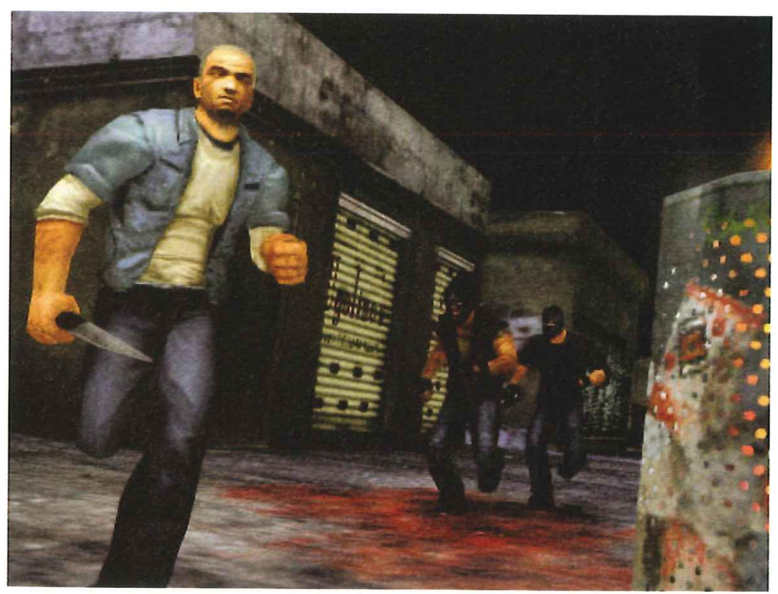
Vamos, que este *Manhunt* que están ultimando los escoceses de Rockstar North no va a tener el sentido del humor de su saga *GTA*, tomando más bien la atmósfera y el aliento terrorífico de los *survival horrors* a lo *Silent Hill*... aunque, eso sí, sustituyendo los zombis y demás seres de ultratumba por unos enemigos muuuuy humanos. Si a la inteligencia de comportamiento que eso conlleva le unimos que encontraremos poquísimas armas de fuego, entenderéis por qué en este título el sigilo va a ser totalmente esencial: no sólo usaremos las sombras como "escondite seguro" a lo *Splinter Cell*, sino que además será fundamental el uso que le demos al sonido.

Toma la atmósfera y el aliento terrorífico de los *survival horrors* pero con enemigos humanos

El silencio de un hombre

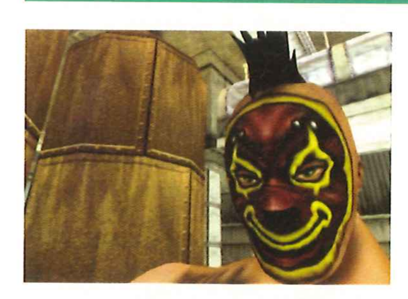
De hecho, el radar con el que contaremos en pantalla no nos mostrará siempre la posición de los enemigos, sino que solamente aparecerán cuando hagan ruido. En ese momento los veremos como una flecha amarilla, que se volverá naranja si les alertamos con algún tipo de ruido (detalle útil para separar a los grupos de psicópatas, que tienden a ir en compañía como las mujeres al lavabo) y roja si nos han visto, momento en que nos perseguirán sin descanso... ante lo que sólo tendremos dos opciones: huir hasta encontrar una sombra donde escondernos o liarnos a tortas con el asesino en cuestión. Y sin armas no

▶ AUNQUE SUS DESARROLLADORES TAMBIÉN HABLARON de la influencia en *Manhunt* de películas como *Seven* o *Asesinato en 8 Mm.*, es bastante más indicativa su inspiración en *La Escalera de Jacob*. No sólo porque es una referencia fundamental de *Silent Hill*, sino porque se habla de un giro final sorpresivo que podría tener mucho que ver con el del film de Adrian Lyne.


No, no es Tommy Vercetti con nuevo peinado: es el protagonista de *Manhunt*, James E. Cash.

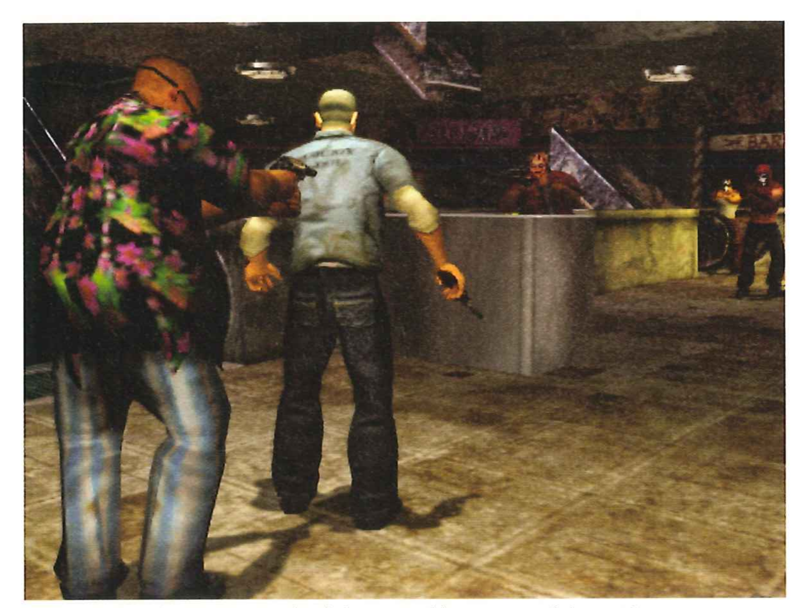


"¡La bolsa y la vida!" "No, perdona, es 'La bolsa o la vida'" "Sí, sí, claro, lo que tú digas"






▶ CASH NO ESTARÁ SOLO EN SU CRUZADA, SINO QUE TENDRÁ AYUDA... FEMENINA. Se trata de una periodista local de Carcer City, que asistió a la falsa ejecución de Cash y que quiere demostrar que está vivo para descubrir todo el escalofriante montaje de Lionel Starkweather.



Que te maten, vale, pero que encima lo hagan vestidos con ese pésimo gusto...

es demasiado recomendable.

Pero si conseguimos acercarnos a ellos por su espalda y sin hacer ningún ruido, podremos asesinarlos impunemente con una inquietante estética de cámara digital de baja calidad. De hecho, cuanto más tiempo estemos a la espalda del tipo en cuestión sin que éste se dé cuenta, más brutal será su muerte (ese nivel de "brutalidad" nos vendrá indicado por unas flechas sobre el cogote del futuro muerto, que pueden ir de blancas a rojas) y mayor regocijo producirá en el Director, que nos jaleará para conseguir las matanzas más creativas y sanguinolentas posibles.

Cuanto más tiempo estemos tras un psicópata sin que se dé cuenta, más brutal será su muerte

Matar sin parar

Aun así, no todas las muertes serán así de "sigilosas". Aparte de los combates a puñetazos puros y duros que el Director nos organizará de vez en cuando, más adelante nos encontraremos con fases en que será fundamental el uso de armas de fuego, ya que nos atacarán continuamente hordas de enemigos de lo que no nos podremos esconder. Vamos, que tendremos que atacarles abiertamente, aunque por fortuna podemos descabezarlos cual pollos en un matadero de un certero disparo de escopeta... tan poco agradable como el resto de asesinatos, vamos.

Desde luego, *Manhunt* no es un proyecto para todos los públicos, y no nos extrañaría que levantara numerosísimas ampollas entre los sectores más conservadores de la sociedad española. De hecho, esperamos que los chicos de Rockstar North nos ocultaran algunos detalles de la jugabilidad del juego y ésta vaya más allá del asesinato tras asesinato, porque una vez superada la sorpresa inicial la brutalidad que nos demuestra el título puede llegar a cansar y, por qué no, a aburrir... a no ser, claro, que detrás de todo haya una línea argumental fascinante y perturbadora como sus asesinatos que lo justifique todo. ¿Conseguirán hacernos olvidar de sus magníficos *GTA*?



"¡Osh digo que no eshtoy booorrasho! ¡Contwolo pesfetamente!" "Mucho exrecluso pero luego no aguanta dos cervecitas"



\+ Atmósfera perturbadora y adulta

\- ¿Irá más allá del "matar-matar-matar"?

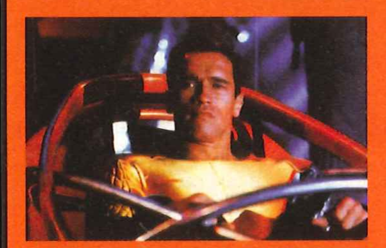
Hombre de presa

Los chicos de Rockstar North no han inventado nada con esto del tema del hombre usado como presa para un brutal juego de caza. Ahí van unos cuantos precedentes:



El Malvado Zaroff

En este film de 1932 dirigido por Irving Pichel y Ernest B. Schoedsack (este último también codirector de *King Kong*), unos náufragos van a parar a una isla donde un malvado conde, después de recibirlos en su casa, se dedica a cazarlos como deporte.



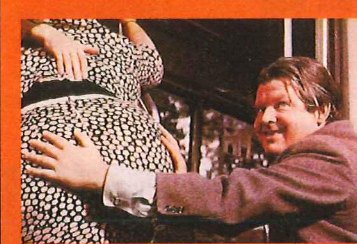
Perseguido

Paul "Starsky" Glaser dirige a Arnold "Gobernador" Schwarzenneger en una adaptación (bastante libre) de una novela de Stephen King, interpretando a un preso acusado injustamente que debe sobrevivir en una especie de *reality show* a lo bruto.



Blanco Humano

Van Damme debe huir de unos malos malosos que quieren cazarle por diversión (y porque son muy malos, claro) por obra y gracia de un John Woo recién llegado a USA con producción de Sam Raimi, y que supo llevar al "actor" a su terreno de pistolas y heroicidades varias.



El Show de Benny Hill

Sin duda el antecedente más terrorífico de todos los que os hemos presentado: ¿os imagináis siendo unas jóvenes *starlettes* teniendo que ser continuamente perseguidas por un viejo verde a cámara rápida? ¡Brrrr! No queremos ni imaginarnos tan cruel situación.



"Hombre, vale que no soy guapo, pero de ahí a decir que tengo cara de muerto..."

Grande Ladroni di Macchina

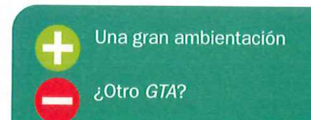
Mafia

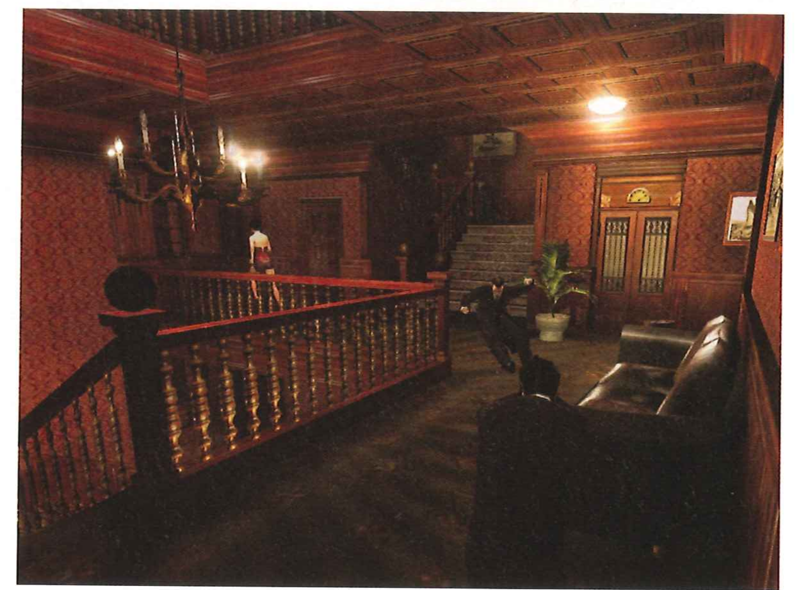
Cójase el sistema de juego del juego mafioso por antonomasia (sí, ése de Tommy Vercetti, no me hagáis decir el nombre) y aplíquese la estética de Los *Intocables*. El resultado sería algo muy parecido a este juego...

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Ilusion Software**
Editor **Gathering/Take Two**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Finales de otoño**

Atención, pregunta ¿Qué puede hacer un pobre muchacho en una ciudad Americana de los años 30 dominada por la Mafia? Pues buscar un empleo honrado para ser extorsionado por la Cosa Nostra o meterse directamente en la camorra. Y ésta será la trayectoria de nuestro protagonista: un joven taxista al borde de la bancarrota cuya vida cambiará cuando dos gangsters en fuga "pidan prestado" su vehículo y le introduzcan en la familia Salieri, un grupo de macarras en lucha constante contra los Morello (su clan rival) la policía, los federales y todo el que haga falta. Básicamente el juego será una aventura de acción totalmente abierta en la que se alternarán fases de conducción con otras de tiroteo en tercera persona. Atención, nueva pregunta: ¿a qué nos recuerda eso? Pues sí, estamos ante otro juego semejante a *Grand Theft Auto*, pero que se salvará por su ambientación de los años 30 (impagables los vehículos de época que se destruyen con los golpes y las ametralladoras Thomson) y por el éxito que cosechó en su primera edición en PC. Nos falta por ver si puede aportar algo a un género que tiene más clientes que El Cobrador del Frac en Argentina.

Estamos ante un juego semejante a un *Grand Theft Auto* pero ambientado en los años 30


Una gran ambientación
¿Otro *GTA*?


"Maldito desgraciado, has hecho que huya la chica que me estaba ligando... ¡toma!"


Aquí nuestro director Gilliam pidiendo "amablemente" que acabemos de una vez los artículos.

Lo de la intertextualidad ya no cuela...

Es curioso que durante los dos primeros episodios (sin contar extensiones) de la saga *GTA* aparecieran pocos juegos con un planteamiento similar. Al igual que es curioso que, de repente, el catálogo de juegos de coches y tiros se haya ampliado de esta manera. No tendrán nada que ver las escandalosas ventas de *GTA 3*... ¿verdad?



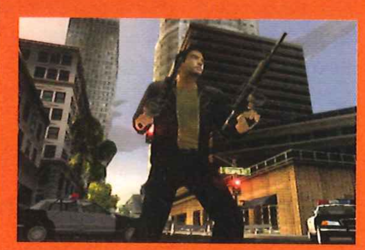
GTA: Vice City

El triunfo definitivo de una saga mediocre hasta la llegada del magnífico *GTA III*. Rockstar hizo una especie de extensión encubierta de su propio *GTA 3* creando uno de los juegos más vendidos de la historia. Bueno, además de ser uno de los más variados, divertidos y "macarras", claro.



The Getaway

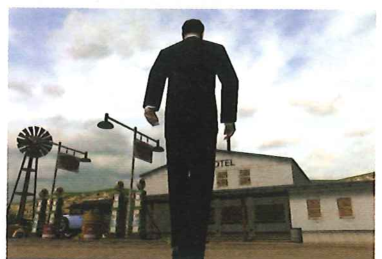
La gran ventaja de este juego fue una calidad técnica sublime, un Londres reproducido al dedillo... y la boca sucia de sus protagonistas, que soltaban las expresiones más anonadantes jamás oídas en consola. Desgraciadamente le faltaba algo de gracia para ser una obra maestra absoluta.



True Crime

En este mismo número tenéis información de sobra de este juego, servida calentita por nuestro chef (y redactor jefe en horas libres) Crazy Spify. Así que juzgad vosotros mismos si no tiene unas coincidencias más que interesantes con la saga *GTA*... y qué aporta a nivel jugable.





Mamá, quiero ser el rey...

ESDLA: El Retorno del Rey

Tras el exitoso paso por nuestra consola de *ESDLA: Las Dos Torres*, llega su secuela en versión corregida y aumentada para deleite de los grandes fans de la saga

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Hypnos Entertainment**
Editor **Electronic Arts**
Distribuidor **Electronic Arts**
Lanzamiento **Noviembre**

Aunque se trata de la continuación de uno de los juegos más vendidos de la pasada temporada, *El Retorno del Rey* es una más que digna secuela en la que se ha cuidado hasta el último detalle y que promete dejar atrás los defectos de su antecesor.

Una de las cosas que jugaba en contra de *Las Dos Torres* era su escasa duración. Vamos, que como todo el itinerario para destruir el Anillo Único fuese de verdad tan corto, a Frodo le hubiera bastado con un bonobus... En esta ocasión, el equipo de desarrollo se ha empeñado en ponernos las cosas un poco más difíciles, a través de más niveles y con muchos más enemigos que batir. Y para conseguirlo contaremos con la ayuda (oficial) de tres personajes más que en la primera entrega; así que a Aragorn, Legolas y Gimli se unen ahora Frodo, Sam y Gandalf, que también pondrán de su parte para ir finiquitando orcos por el camino. Quizá a los más puristas de la obra de Tolkien les 'chirríe' el hecho de ver a Gandalf disparando rayos con el bastón, pero hemos de decir que es una buena manera de convertirlo en un personaje competitivo. Además, habrá tres personajes secretos más, entre los que se encuentran confirmados Merry y Pippin (y se rumorea a Gollum).

Una de las cosas que más llama la atención de la versión previa de *El Retorno del Rey* es el apartado gráfico. El juego no sólo contará con amplios trozos del metraje de la segunda y tercera parte de la película, sino que además casi todos están perfectamente integrados y fusionados con la historia, de manera que a veces cuesta darse cuenta de cuando se pasa de la película al juego. A estos gráficos remozados se unirán nuevos conceptos de acción en los personajes, que ahora podrán trepar por muros, disparar catapultas o utilizar lanzas que vayan encontrando para deshacerse de enemigos. No es mucho, pero cuando menos nos da una idea del esfuerzo realizado por el equipo de desarrollo para que el juego no se limite sólo a machacar botones y orcos a diestro y siniestro.

El juego contará con amplios trozos del metraje de la segunda y de la tercera película de la saga


"¿Cómo que si he venido con el Inserso? ¡A que te meto un garrotazo, maleducado!"




Estarán luchando contra Sauron, pero se pegan unas juergas que *pa* qué... mirad, mirad, todos borrachos por el suelo...


Será un *istari* con un poder que te flipas y todo lo que quieras, pero Gandalf tiene que subir cuerdas como todo hijo de vecino.





Mucho mejor acompañados



Lo que más nos ha sorprendido de esta versión previa es su adictivo modo cooperativo. Jugar a dobles será casi necesario para avanzar con cierta agilidad en el juego, y después de probarlo a conciencia debemos decir que éste es, junto a los gráficos y a la ambientación, uno de los grandes atractivos del juego.

Persiguiendo a Colin

World Rally Championship 3

Parece ser que los juegos de rallys están abocados a una batalla anual entre dos grandes sagas de la cual los grandes beneficiados serán los usuarios

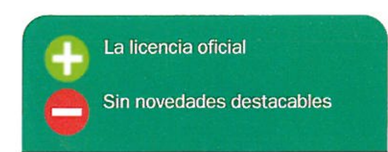
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Evolution Studios**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Lanzamiento **Noviembre**

Hace ya unos meses que Sony hizo público el acuerdo alcanzado por la Federación Internacional de Automovilismo por el cual la compañía nipona se hacía con la licencia exclusiva para explotar en sus videojuegos todo el universo que envuelve a la competición mundial de rally. Es por ello que pilotos, equipos, modelos de coche, patrocinadores y todas las competiciones reales están presentes en esta nueva entrega de *WRC*. Éste es quizás el mejor as en la manga con el que cuenta este juego, dado que pese a mejorar algunos aspectos, éste continúa estando por debajo del aclamado *Colin McRae 04*... aunque eso sí, a no mucha distancia.

El juego mejora muy poco su ya de por sí buen apartado gráfico, con la inclusión de más edificios, puentes y algún que otro elemento puramente decorativo como los efectos de partículas (lluvia, polvo y nieve), que son francamente espectaculares.

También podremos disfrutar de un mejor modelado de los coches, los cuales podremos destrozar literalmente gracias a las mejoras que el equipo de Evolution ha incluido en esta nueva entrega para ofrecer desperfectos mucho más reales. El control continúa siendo bastante exigente, ya que está mucho menos equilibrado que el de *Colin McRae 04* y será especialmente difícil de controlar sobre firmes resbaladizos tales como arena o nieve, aspecto que suponemos que agradará a los más fanáticos de la simulación.

El control continúa siendo muy exigente, especialmente en las superficies más resbaladizas


La licencia oficial
Sin novedades destacables


El realismo tiene sus incovenientes... a ver quién me saca ahora el polvo del chándal nuevo.






► **PODREMOS PARTICIPAR EN LOS MISMOS TRAMOS QUE LOS PILOTOS REALES,** en los que también se han incluido todas las intersecciones con otros caminos y carreteras que se cruzan con nuestro recorrido. La extensión por la que nos moveremos es francamente extensa y espectacular a vista de pájaro.





Coches, coches y más coches





Dispondremos de los siete coches oficiales de la competición, además de unas versiones futuristas de dichos modelos en el modo Extreme y cinco modelos Concept en el modo homónimo, correspondientes a las mismas marcas que participan en el campeonato oficial. Todos ellos podrán deformarse tras las colisiones, así que si vuestros conocimientos de conducción están a la par con los que tiene Yola Berrocal de física cuántica, veremos un bonito abanico de abolladuras, faros rotos y lunas resquebrajadas. Los chicos de Polyphony Digital deberían tomar nota...

Buscando a Nemo

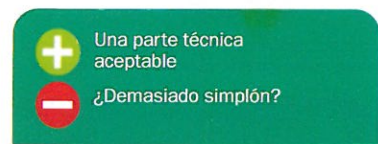
Qué duro es ser un pez

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Disney Interactive**
Editor **THQ**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Noviembre**

El juego que tenemos entre manos se basa en *Buscando a Nemo*, la última producción de Pixar para Disney, que llegará a España en Navidad después de batir récords de taquilla en Estados Unidos (algo que tiene mucho más merito teniendo en cuenta que competía con cintas como *X-Men 2* o *Matrix Reloaded*). Los desarrolladores no van a seguir el argumento de la cinta al pie de la letra, sino que van a hacer un juego que (como suele ocurrir cuando Disney está por medio) está totalmente destinado a los niños.

Para empezar porque el protagonista será el propio Nemo en lugar de su padre, pero sobre todo porque las pruebas son de lo más sencillitas, como por ejemplo ganar carreras, esquivar diferentes criaturas marinas o pasar por aros de colores más extraños que las digestiones de nuestro querido Holybear después de una barbacoa de jabalí con mermelada de frambuesa.

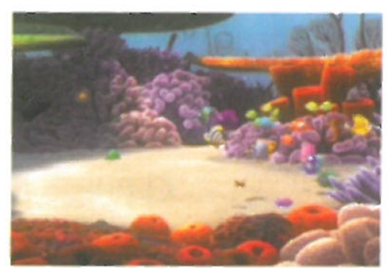
La buena noticia es que, por esta vez, destinar un juego a los más pequeños de la casa no ha supuesto que los programadores descuiden la parte técnica, ya que *Buscando a Nemo* contará con unos modelados coloristas y agradables y además muchos, pero que muchos cambios de perspectiva durante la partida. A esto se añaden las numerosas escenas de video *made in Pixar* imprescindibles en este caso para situar el juego.





Sabemos lo que estáis pensando... pero, aunque no lo parezca, a Nemo le rodea el peligro.





El cuento (vampiro) de nunca acabar

Legacy of Kain: Defiance

La saga vampírica por excelencia de PlayStation no va a dejar a los fans abandonados en estas Navidades: preparaos para devorar más almas y litros de sangre que nunca

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Crystal Dynamics**
Editor **Eidos**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Noviembre**

La saga *Legacy of Kain* se ha ganado una buena fama cimentada en el carisma de sus personajes y en su historia, oscura y complicada como pocas. En *Defiance* los programadores pretenden dar una vuelta de tuerca a dicha historia ya que los dos personajes principales de la serie comparten protagonismo.

El juego da una vuelta de tuerca a la historia de la saga al hacernos controlar a los dos protagonistas

Pero lo mejor del caso es que sus habilidades (y por tanto las dificultades con que se encontrarán) serán totalmente diferentes: por poner un ejemplo, Raziel es mucho más ágil y posee la capacidad de pasar entre el plano material y el espiritual, por lo que sus fases serán mucho más plataformeras; mientras que Kain tendrá que luchar mucho más, para lo cual le serán muy útiles sus capacidades mágicas y telequinéticas. Añadid a eso una cantidad de puzzles similar a la de los episodios anteriores (porque si no no sería un *Legacy of Kain*), y muchas almas que devorar (o sangre que beber, según el personaje que manejemos) para haceros una idea de que estamos ante un juego que por lo menos va a ser interesante y variado.

Pero claro, para llegar al estatus de obra maestra del primer *Soul Reaver* necesitará un empujoncito más, como por ejemplo recuperar esos monstruos finales de fase tan extraordinarios, o esos giros de guión que hacían que la historia no tuviera nada que ver con lo que parecía al principio.


Carisma e historia a raudales...

Sin conocer la historia previa, no te enterarás de nada


Raziel debería tomarse unas vacaciones, porque a cada nuevo juego está más cabreado.


Lo bueno de ser vampiro es que para calmar la sed no necesitas buscar un bar...

Atormentar o ser atormentado

Los dos protagonistas de *Legacy of Kain* habían tenido sus sagas separadas hasta este episodio. Y no es de extrañar, dado que lo único que tienen en común es ser unos tipos *mu* raritos...



Kain

Un joven noble que es asesinado y transformado en vampiro. Después de eso se vengará de sus asesinos, aumentará su poder a base de matar a quien se le oponga, corromperá los pilares de su país Nosgoth (convirtiéndolo en un yermo), aniquilará a la Humanidad y creará un linaje vampírico en el que él es venerado como un Dios, y se dedicará a transformar el cauce de la historia por diversión. Un tipo normal, ¿verdad?



Raziel

Antiguo Sacerdote Sarafan (culto dedicado a cazar vampiros) transformado en vampiro por Kain para convertirlo en su lugarteniente. Más adelante Kain le matará y un Dios pretérito le devolverá la vida en forma de espectro. Acabará viajando en el tiempo y matándose a sí mismo (a la versión humana, se entiende) por venganza. ¿Habéis entendido algo? ¿No? Bueno... señal de que no jugasteis a los dos *Soul Reaver*.





Ha nacido un *skater*

Tony Hawk's Underground

Si bien en sus dos últimos capítulos la saga *Tony Hawk's* ya tenía más bien poco de simulador puro y duro, con *Underground* los chicos de Neversoft han ido aún más allá

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Neversoft**
Editor **Activision**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Noviembre**

Aunque los primeros vídeos dejaban intuir una especie de *Grand Theft Auto* en monopatín, *Tony Hawk's Underground* se ha revelado como una versión videojueguil de La Veneno: al ponerle la mano encima ha resultado ser algo... diferente. Y es que si este título tiene una influencia clara es la de su predecesor, *Tony Hawk's Pro Skater 4*, cuya mecánica básica (dar vueltas por los escenarios asumiendo las "misiones" que nos otorgaba gente de la calle) lleva un paso más allá al incluir todo un modo Historia.

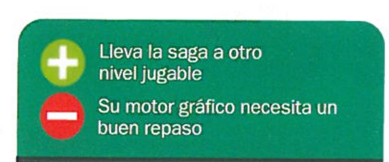
En él deberemos asumir el papel de un *skater* principiante procedente de Nueva Jersey que luchará durante nueve niveles distintos para hacerse un hueco entre la élite de los monopatines. Y es que a nadie se le ha ocurrido aún hacer un *Operación Triunfo* de *skaters*, así que habrá que hacerlo al viejo modo, cumpliendo los objetivos que nos asigne la gente que encontraremos por los enormes escenarios del juego y que, en la que es la otra gran novedad de *Underground*, ya no sólo estarán basados en el uso del *skate*: ahora también habrá que ir a patita o incluso en automóvil.

Asumiremos el papel de un *skater* que luchará para hacerse un hueco entre la élite monopatinesca

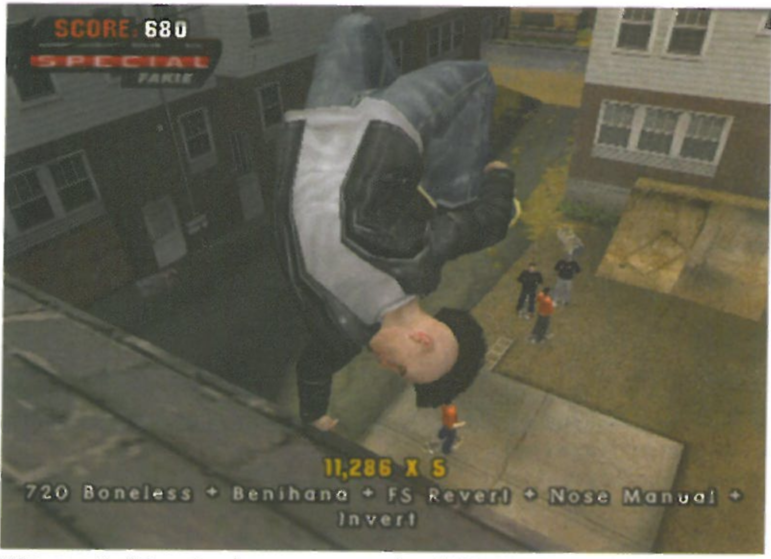
Además, por si alguien no se conforma sólo con el modo Historia, el juego también nos dará todo tipo de opciones creativas, permitiéndonos crear nuestras propias piruetas prácticamente desde cero, construir nuestros propios escenarios e incluso construir las misiones que nos dé la gana... pudiendo compartirlo todo después vía *on-line* con los amiguetes.

Y es que *Tony Hawk's Underground* tiene todos los mimbres para acercar la serie a un público más variado... si en su versión definitiva se arreglan sus problemas técnicos y de física de los vehículos. Habrá que confiar en Neversoft: al fin y al cabo, aún no nos han fallado.

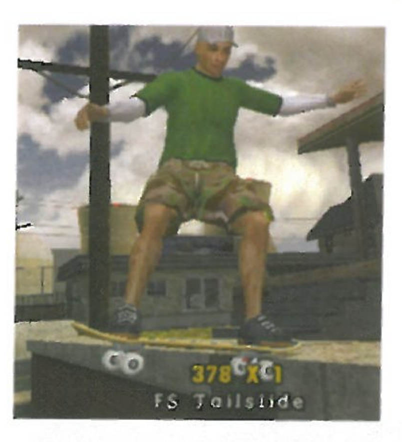
► **EL DETALLE QUE MÁS COMPARACIONES CON LA SAGA *GTA* HA DESPERTADO** es la posibilidad de utilizar coches... pero no nos engañemos: no podremos agenciarnos el que deseemos cual Vaquilla recién salido de la cárcel, sino sólo uno muy determinado por nivel que usaremos para alguna de nuestras misiones.







"Mira, ya está ahí tu vecino el que se cree una paloma" "Blup blup blup" "Vaya *pirao*, tío"

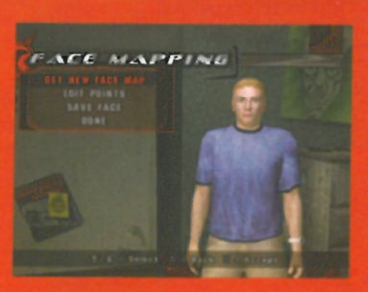




El arte del *skate* no sólo consiste en grindear y saltar más que nadie, sino también en no hostiarse demasiado fuerte...







Seguramente el detalle más divertido de *Tony Hawk's Underground* es la posibilidad de ponerle nuestra cara al *skater* protagonista del juego. Para ello sólo necesitamos hacernos una fotografía con una cámara digital o incluso con un móvil y mandársela a Neversoft, que la procesa automáticamente para que podamos bajárnosla vía Internet (gracias a una contraseña que nos facilitarán) a nuestra tarjeta de memoria. Hemos estado intentando realizar reproducciones de la Redacción, pero todas las cámaras que hemos intentando utilizar han explotado espontáneamente... ¿admitirán los chicos de Neversoft retratos al óleo?

Espía para todo

Alias

El juego sobre la serie de más éxito en los EEUU (que en España emitió Telecinco) está a punto de ver la luz en nuestro país

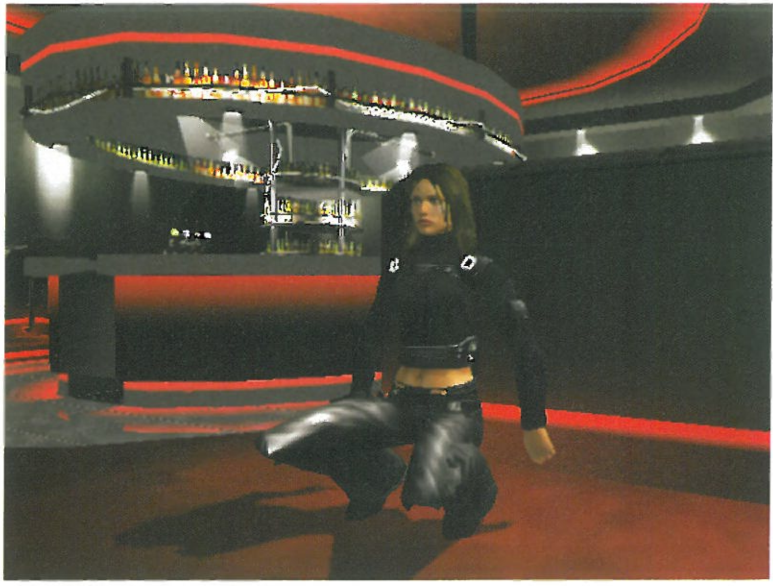
Plataforma **PS2**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Lanzamiento **Por determinar**

Hace un par de meses nos metimos en el doblaje barcelonés de este juego y pudisteis conocer de primera mano a los actores que han puesto voces tanto a la serie como al videojuego de *Alias*. Pues bien, ahora que hemos tenido ocasión de jugar a una primera versión de este título, y pese a que todavía faltan por perfilar bastantes detalles del juego, ya os podemos confirmar que el mismo cuidado que se dio a las voces de los personajes se ha tenido con el resto de la ambientación. Para empezar, porque no sólo Sydney, sino TODOS los protagonistas de la serie tienen un aspecto virtual calcado al real (ventajas de la licencia oficial, amigos); pero además también se ha plasmado a la perfección la capacidad camaleónica de la escultural protagonista, que podrá cambiarse de modelito en mitad de una misión para pasar desapercibida o para repartir leña más a gusto, según convenga a cada situación. Resumiendo, que los fans de la serie que quieran sentirse como Jennifer Garner (los más raritos, los demás queremos ver tooodo su cuerpo en movimiento) pueden darse por satisfechos. Lo que nos queda por saber es si su mezcla de aventura de sigilo y juego de acción estará a la altura de otros títulos similares, porque la verdad, juegos como *Splinter Cell* o *Hitman 2* dejan el listón muy alto. Pero el carisma de Sydney ayuda.

Se ha plasmado a la perfección la capacidad camaleónica de la protagonista

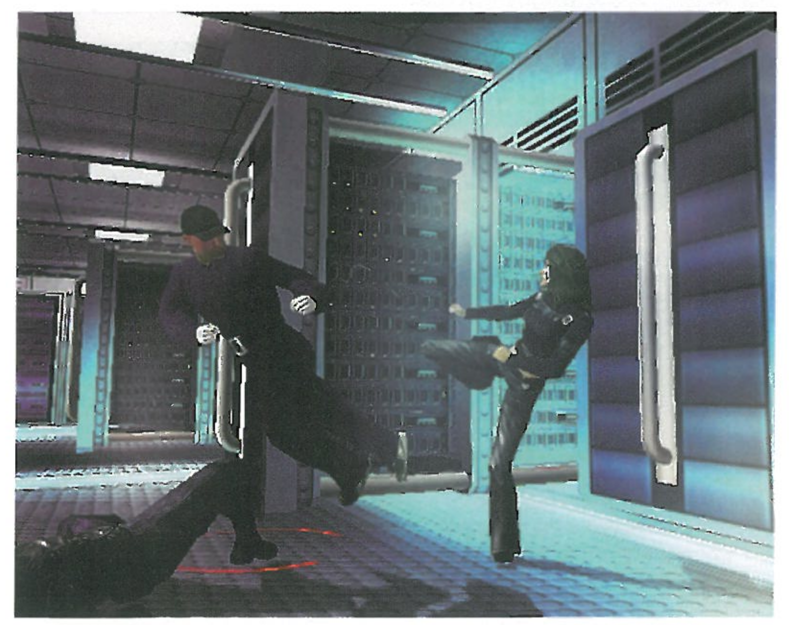

Ambientación perfecta de la serie


¿Se acercará a otros juegos de este tipo?


La protagonista es de las que se llevan trabajo a casa... o a la discoteca, en esta ocasión.




A ver, estamos en medio de una peligrosa misión... ¡¡Ya basta de intentar verle la marca del pantalón a Sydney!!


Las artes marciales de Sydney pueden hacer volar a los enemigos... literalmente.

Esas cosas de espiar




Aparte de tener unos serios problemas de identidad (por aquello de llevar una triple vida) Sydney cuenta con un arsenal de alta tecnología en la serie que le ayuda a avanzar en sus misiones casi tan bien como sus cambios de peinado, y que han sido perfectamente reproducidos en el juego. Desde su PDA (una especie de agenda personal en la que puede descargar información y mapas de la zona en la que se encuentra) hasta micrófonos con los que espiar conversaciones ajenas y dispositivos de interferencia con las que interrumpirlas, pasando por todo tipo de aparatejos para marcar a su objetivo o hacer volar esa "puertecita" que no le deja pasar, el número de artefactos es bastante considerable. Pero lo que es todavía más importante es que el desarrollo del juego obligará a utilizar todos y cada uno de ellos para poder avanzar.

PS2 Y PLAYSTATION
100% REVISTA INDEPENDIENTE

Planet Station

suplemento especial

Dark Chronicle

segunda parte



Dark Chronicle (2ª parte)

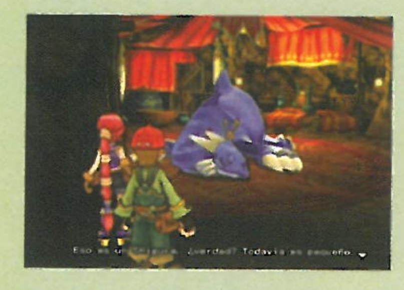
La aventura protagonizada por Max y Mónica llega a su fin tras una buena cantidad de peripecias de lo más variadas. Somos conscientes que hemos dejado bastantes cosas en el tintero como el listado de fotografías, inventos, armas, etc. ¿Podrás esperar hasta el mes que viene?

1 JUGADOR
TARJETA 499 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,95 EUROS**

CAPÍTULO 4: ADIOS, SHINGALA VENICCIO

Entra en la cueva que resulta ser la casa del conejo parlanchín Pau, quién cuida de un dragón marino llamado Shingala. El roedor se larga dejando a los protagonistas con el dragón quien no duda en aprovechar la oportunidad para desaparecer. Pasa el punto de grabación para acceder a las mazmorras.



CUEVA BOCA DE MAR

4-1 ¡PIRATAS!
Monstruos
Fintol, Pirata y Geron
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:35
· Récord de peces: 48 cm o más
· Atacar y vencer a todos los enemigos con transformación monstruosa

4-2 TONELADAS DE PECES
Monstruos
Murciélago marino, Goyone, Geron y Estatua
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:20
· Récord de peces: 50 cm o más
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

4-3 PECERA Y CUBO
Monstruos
Pirata, Rata de playa, Capitán y Tanque pirata
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:09
· Récord de peces: 68 cm o más
· Terminar todo sin curar
Info adicional
· Ésta es una mazmorra de sello azul en la que sólo puede jugar Max la primera



vez que la recorras.

4-4 MONSTRUO ACUÁTICO
Monstruos
Murciélago marino, Fintol, Estatua, Rata de playa, Elemento Agua y Mimic
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:40
· Récord de peces: 46 cm o más
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la magia de Mónica



4-5 HORRIBLE TÍA MEDUSA
Monstruos
Geron, Elemento Agua, Shiva, Tía Medusa y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:00
· Récord de peces: 50 cm o más
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max

4-6 MOLERS DE ARENA
Monstruos
Goyone, Estatua, Mimic y Moler de arena
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:25





· Recompensa del juego Esfeda: Bebida de fuerza x2
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

4-7 GUARIDA DEL MURCIÉLAGO
Monstruos
Murciélago marino, Tía Medusa y Mimic
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:00
· Recompensa del juego Esfeda: Perla x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

4-8 ESCONDITE DE LOS PIRATAS
Monstruos
Shiva, Capitán, Tanque pirata y Mimic Real
Medallas





· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:15
· Recompensa del juego Esfeda: Piedra Hielo x5
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

4-9 CUEVA DE ANTIGUOS MURALES
· En esta cueva descubren un mural llamado "Luna de Destrucción". Este tipo de murales son habituales en la





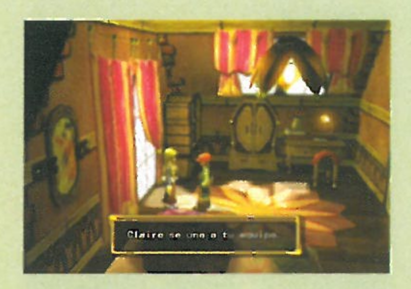




época de Mónica y se cree que son vestigios de antiguas civilizaciones.
·La aparición de Shingala acaba con la paz del lugar: lleva un artilugio en la cabeza que parece controlar su voluntad. Max y Mónica se ven obligados a huir a casa de Pau.

RESTABLECIMIENTO BÁSICO DE VENICCIO

Para avanzar en la aventura será necesario que restablezcas el Laboratorio 1 tal y como te detallamos a continuación.

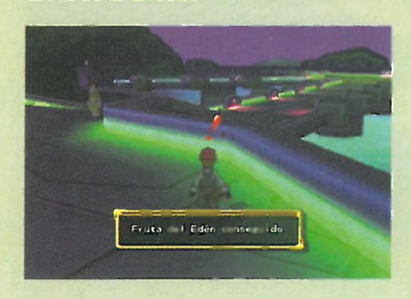


PASO 1: FUNDACIÓN LABORATORIO RESTABLECIDO (15%)

Condiciones
·8 Bloques del Muelle colocados
·Alguien vive en Veniccio
·30 Puntos de Cultura obtenidos

Reclutamiento de Claire
Lugar: Casa de Claire en la zona residencial de Palm Brinks
Tarea: Haz una foto del Tallo de Lafrescia, ve hasta la casa de la chica, sube hasta su cuarto y enséñale la foto.

Realización
Fabrica y coloca un mínimo de 8 secciones de muelle sobre el agua. Posteriormente construye cuatro casas que debes colocar sobre dichos muelles (aunque también puedes situarlas sobre bases de hierro). Por último, cuando hayas logrado al fin los 30 Puntos de Cultura necesarios, mete a Claire dentro de una de las casas a las que le hayas pintado el techo de rojo y hayas colocado una vasija antorcha cerca de la entrada.





Efectos futuros
·Aparición de varios cofres que contienen **fruta del Edén x3**, un **pastel de patata** y un **postre de bruja**.

PASO 2: LABORATORIO 1 RESTABLECIDO (25%)

Condiciones
·Fundación laboratorio restablecido
·Casa roja de hierro colocada
·Claire vive en la Casa roja de hierro
·Barco cerca de la Casa roja de hierro

Realización
Si nos hiciste caso en el paso anterior bastará con que construyas una tienda flotante y la coloques en las proximidades de la casa donde viva Claire.

Efectos futuros
·Entra en el edificio que ha aparecido en el futuro para conocer a Osmond, un investigador del Laboratorio Lunar que



te proporciona un **gusano eléctrico** para provocar un cortocircuito en el aparato que controla a Shingala.
·También necesitas inventar un Acuario (caja de madera + fuente + ventana), meter dentro un pez que hayas pescado y alimentarlo con el gusano eléctrico.

CUEVA BOCA DE MAR

4-9 CUEVA DE ANTIGUOS MURALES

Jefe: Dragón marino Shingala
· Pese a ser un cachorro, este dragoncillo puede causarte mucho daño con su aliento de hielo o con sus cabezazos.
· La estrategia para derrotarle sin causarle excesivos daños consistiría en





enfurecerle con golpes al dragón para que abra la boca y aprovechar dicha circunstancia para lanzarle dentro el pez eléctrico del suelo.
· IMPORTANTE: Sólo dispones de esta ocasión para fotografiar el logro "Shingala indefenso".
·Por último, el grupo traslada a Shingala a la casa de Pau quien les solicita ayuda: deben ir a la costa en busca de un medicamento para Shingala.

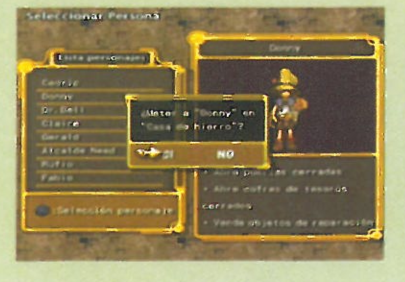
RESTABLECIMIENTO BÁSICO 2 DE VENICCIO

Para avanzar en la aventura será necesario que restablezcas el Laboratorio 2 tal y como te detallamos a continuación.

PASO 3: LABORATORIO 2 RESTABLECIDO (35%)

Condiciones
·Fundación laboratorio restablecido
·Casa azul de hierro colocada
·Donny vive en la Casa azul de hierro
·Barco cerca de la Casa azul de hierro

Reclutamiento de Donny
Lugar: Entrada del Canal Subterráneo de Palm Brinks





Tarea: Consigue como una moneda indestructible y una moneda negra (las venden en el centro comercial Jurak) y charla con Donny para que acepte unirse a tu causa.

Realización
Si nos hiciste caso en el paso anterior bastará con que metas a Donny en una casa de hierro que tenga el techo pintado de azul y basta con colocarte una tienda flotante en sus proximidades.

Efecto futuro
·Aparición de un segundo laboratorio donde se encuentra el Dr. Nobb quien te proporciona el **Tradu-talkie**.



CUEVA BOCA DE MAR

4-9 CUEVA DE ANTIGUOS MURALES

Bastará con que cruces el riachuelo y pases por la puerta del otro lado.

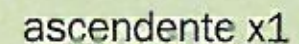
4-10 PASEO VIGOROSO

Monstruos
Goyone, Elemento Agua, Tía Medusa, Mimic y Vigoroso

Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:30
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo







ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max
Info adicional
· Esta es una mazmorra de sello blanco en la que no puedes restablecer la salud ni curar los estados anómalos de los protagonistas la primera vez que la recorras.
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas aunque sólo puedes usar la que tiene el símbolo del sol porque la del símbolo de la la estrella no podrás desbloquearla hasta un momento más avanzado del juego que ya te indicaremos.

4-11 BANQUETE DE LOS MUERTOS
Monstruos
Tanque pirata, Moler de arena, Tiznado, Cabeza-cuerno y Mimic Real
Medallas





· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 05:50
· Recompensa del juego Esfeda: Moneda de absorción x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

4-12 MEJORAS
Monstruos
Elemento Agua, Tortuga de mar, Neo Vanguard, Vigoroso y Trapo apestoso
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 05:20
· Recompensa del juego Esfeda: Llave del cofre x5
· Terminar todo sin curar
Info adicional
· Ésta es una mazmorra de sello rojo en la que sólo puede jugar Mónica la primera vez que la recorras.

4-13 RETORNO DE LA SERPIENTE
Monstruos
Goyone, Mimic, Moler de arena, Tiznado y Serpiente marina
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:35
· Récord de peces: 50 cm o más
· Atacar y vencer a todos los enemigos





con el Ridepod
Info adicional
· Tal y como muestra la secuencia protagonizada por el alcalde Need y Morton, se han montado los Finny Frenzy en Palm Brinks que se celebran alternativamente a los Concursos de pesca. A partir de ahora puedes acudir tanto a éste Finny Frenzy como a los que se organicen en el futuro.

4-14 MAR MALDITO
Monstruos
Shiva, Mimic, Tanque pirata, Neo Vanguard y Chaqueta Jefa
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:15
· Récord de peces: 54 cm o más
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la mano derecha de Max



4-15 MAR DE ATROCIDAD
Monstruos
Tiznado, Vigoroso, Serpiente marina, Chaqueta Jefa y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:00
· Récord de peces: 46 cm o más
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la espada de Mónica

4-16 PUEBLO SHIGURA
· Intenta establecer conversaciones con los Shigura hasta que encuentres a Baru, el Anciano de la tribu. Tras contarle el problema que te ha traído hasta aquí te proporcionará el **Remedio de dragón** para curar a Shingala.
· Regresa a Veniccio y usa dicho remedio en la herida del bebé dragón que se encuentra en la casa de Pau.
· De nuevo en Pueblo Shigura comprobarás que los dragones marinos están siendo controlados mentalmente por un enemigo al que debes enfrentarte.
Jefe: Tipo trágico Dr. Jaming
· El Dr. Jaming ha colocado un dispositivos en la cabeza de los Shingura para controlarles mentalmente mientras sobrevuela la zona de lucha













montado en una máquina. Como no puedes alcanzarle con tus armas deberás seguir una estrategia más elaborada para vencerle: golpea a un dragón justo en el instante en el que el Dr. Jamming pase por encima de él para que el Shigura golpee con la cabeza al aparato volador del doctor. Varios impactos lograrán derribarle.



· IMPORTANTE: Ésta es una de las pocas ocasiones que dispones para fotografiar el logro "Acorazado volador".
· IMPORTANTE: Sólo dispones de esta ocasión para fotografiar el logro "Doctor Jaming".

RESTABLECIMIENTO BÁSICO 3 DE VENICCIO

Para avanzar en la aventura será necesario que restablezcas el laboratorio central tal y como te detallamos a continuación.

PASO 4: LABORATORIO 3 RESTABLECIDO (45%)
Condiciones
·Fundación laboratorio restablecido
·Casa morada de hierro colocada
·Barco cerca de la Casa morada de hierro

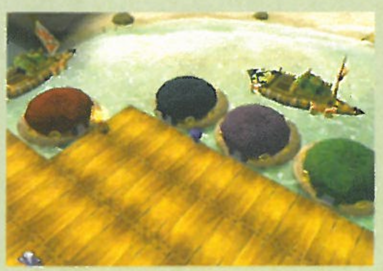


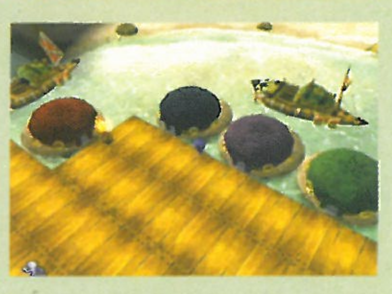
Realización
Pinta de color morado el techo de una de las dos casas deshabitadas y coloca cerca una tienda flotante si es que no hay ninguna en las proximidades.
Efectos futuros
·Aparición de un tercer laboratorio y de varios cofres que contienen **fruta del Edén x3**, **postre de bruja x2** y un **pastel de patata**.

PASO 5: LABORATORIO 4 RESTABLECIDO (55%)
Condiciones
·Fundación laboratorio restablecido
·Casa verde de hierro colocada
·Barco cerca de la Casa verde de hierro
Realización
Pinta de color morado el techo de la última casa deshabitada y coloca cerca una tienda flotante si es que no hay ninguna en las proximidades.
Efecto futuro
·Ha aparecido un cuarto laboratorio.

PASO 6: LABORATORIO LUNAR RESTABLECIDO (65%)
Condiciones
·4 Laboratorios restablecidos
·Pueblo Shigura salvado
·50 Puntos de Cultura obtenidos
Realización







A estas alturas del juego únicamente te faltará aumentar los Puntos de Cultura. Te recomendamos construir y colocar varios objetos decorativos como Luces de Piedra Lunar (un mínimo de 8), buzones, etc.
Efectos futuros
·Aparición de varios cofres que contienen una **fruta del Edén**, un **postre de bruja** y un **pastel de patata**. También ha aparecido un laboratorio central donde el Dr. Nobbles habla de la



construcción de Ixion, un tren que puede viajar por el tiempo. También encuentran al nieto del Dr. Jaming y a la madre de Max quien resulta provenir del futuro. Tras una larga narración descubrirás que debes dirigirte al Monte Gundor.
·Cuando estés preparado para partir comunícaselo a Cedric en la estación.

RESTABLECIMIENTO TOTAL DE VENICCIO

Pese a que no es necesario restablecer por completo el laboratorio lunar del futuro, sí que resulta conveniente. Además, si logras un éxito total, es decir, del 100%, el Dr. Osmond te obsequiará con un **Cañón Nova** para el Ridepod.



PASO 7: REFLECTORES RESTABLECIDOS (75%)
Condiciones
·Laboratorio lunar restablecido
·8 Luces Piedra lunar colocadas
·60 Puntos de Cultura obtenidos
Realización
Si ya colocaste las Luces Piedra Lunar no hará falta que lo hagas ahora y bastará con que subas los Puntos de Cultura.
Efecto futuro
·Han aparecido varios reflectores en el océano y un cofre que contiene un **rubí**.

PASO 8: VELETAS RESTABLECIDAS (85%)
Condiciones
·Laboratorio lunar restablecido
·Molino colocado
Realización
·Tan fácil como construir y colocar un molino.
Efecto futuro
·Han aparecido veletas en los laboratorios y un cofre que contiene un **peridot**.

PASO 9: SÍMBOLO LABORATORIO RESTABLECIDO (100%)
Condiciones
·Laboratorio lunar restablecido
·80 Puntos de Cultura obtenidos
Realización
·Decora el lugar como desees hasta conseguir los Puntos de Cultura necesarios.
Efecto futuro
·Ha aparecido la Señal del Laboratorio y un cofre que contiene un **zafiro**.





Memoria de logros del Capítulo 1

ATARDECER DE VENICCIO Cuando el sol se pone en el horizonte de Veniccio.
SOLDADO FANTASMA Oculto tras una roca de una cueva de la playa durante la noche en Veniccio.
SHINGALA INDEFENSO En la mazmorra 4-9 cuando luchas contra Shingala.
MURAL ANTIGUO
En la mazmorra 4-9 cuando quieras.
DOCTOR JAMING En la mazmorra 4-16 cuando luchas contra el Doctor Jaming.
SEÑAL LABORATORIO LUNAR En el laboratorio lunar del futuro cuando completes la condición "Símbolo Laboratorio restablecido".

CAPÍTULO 5: CONFLICTOS DEL PASADO Y DEL FUTURO

HEIM RADA

Al llegar a este nuevo lugar Cedric, Borneo y Erik podrán ser colocados dentro de las casas. Tras conocer este dato avanza hasta la zona de géiseres y crúzala para llegar a las mazmorras.



MONTE GUNDOR

5-1 BATALLA CONTRA LA ARMADA DE GRIFFON

Monstruos
Lobo amenazador, Joe bastón y Soldado Griffon
Medallas



- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:10
- Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
- Terminar todo sin curar

5-2 MONTE GUNDO DEL VIENTO

Monstruos
Kotore Humeante, Gundron de viento, Soldado Griffon, Gundron aterrador y Tore humeante
Medallas
- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:00
- Recompensa del juego Esfeda: Llave de cofre x5
- Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max

Info adicional
- Ésta es una mazmorra de sello rojo en la que sólo puede jugar Mónica la primera vez que la recorras.

5-3 PEQUEÑOS DRAGONES EN LA MONTAÑA

Monstruos
Gundron de hielo, Gundron sagrado, Joe bastón, Gundron de viento y Gundron aterrador
Medallas
- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:30
- Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
- Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

5-4 GOYONE HUMEANTE

Monstruos
Lobo amenazador, Soldado Griffon, Carnero salvaje, Goyone humeante y







Mimic (el típico cofre con monstruo)
Medallas
- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:15
- Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x1
- Atacar y vencer a todos los enemigos con la magia de Mónica

Info adicional
- Ésta es un mazmorra de sello azul en la que sólo puede jugar Max la primera vez que la recorras.
- Esta mazmorra cuenta con dos salidas aunque sólo puedes usar la que tiene el símbolo del sol porque la del símbolo de la estrella no podrás desbloquearla hasta un momento más avanzado del juego que ya te indicaremos.

5-5 APARECE LA MONTAÑA DEL MAL

Monstruos
Kotore humeante, Lobo amenazador, Carnero salvaje, Burgués y Tore humeante
Medallas
- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:12
- Recompensa del juego Esfeda: Moneda bandida x1
- Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos



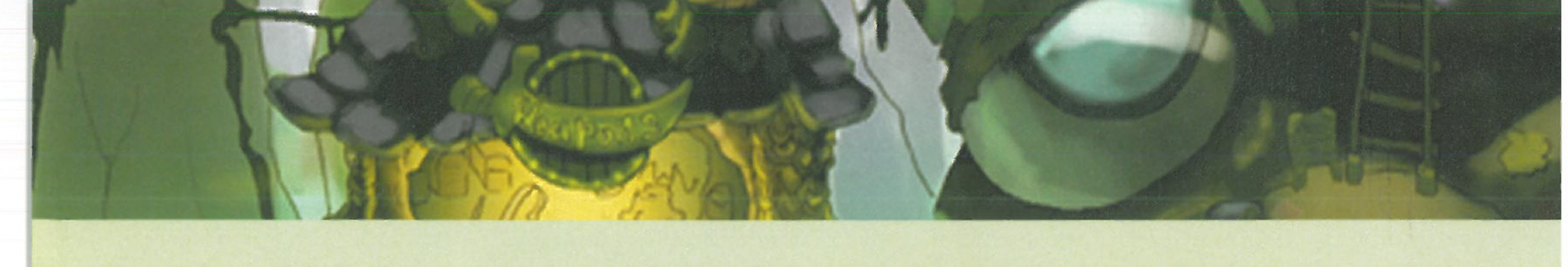
5-6 MAGMANOFF

Monstruos
Joe Bastón, Soldado Griffon, Goyone humeante, Magmanoff y Mimic
Medallas
- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:02
- Recompensa del juego Esfeda: Rubí x1
- Atacar y vencer a todos los enemigos con la espada de Mónica

5-7 ZONA PELIGROSA

Monstruos
Gundron de viento, Soldado Griffon, Gundron aterrador, Burgués y Jefe Bombitas
Medallas
- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:40
- Recompensa del juego Esfeda: Curación milagrosa x2







· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

5-8 SECRETO DE LA MONTAÑA DE FUEGO

Monstruos

Kotore humeante, Magmanoff, Mimic, Tore humeante y Gundron de fuego

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:00

· Recompensa del juego Esfeda: Amatista x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max

5-9 TRAMPA MORTAL

Monstruos

Joe Bastón, Soldado Griffon, Carnero salvaje, Goyone humeante y Mimic Real

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:15

· Recompensa del juego Esfeda: Topacio x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos



5-10 DESESPERACIÓN EN LA MONTAÑA

Monstruos

Lobo amenazador, Gundron de hielo, Gundron de fuego, Burgués y Jefe Bombitas

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:10

· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x2

· Atacar y vencer a todos los enemigos con transformación monstruosa



5-11 DOLORES EN EL CUELLO

Monstruos

Kotore humeante, Soldado Griffon, Mimic, Tore humeante y Mimic Real

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:01

· Recompensa del juego Esfeda: Moneda indestructible x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max

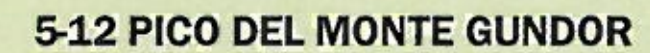
5-12 PICO DEL MONTE GUNDOR

Acontecimientos

· A la izquierda se encuentra la máquina que provoca la lluvia de chispas y ceniza.

· IMPORTANTE: Sólo dispones de esta ocasión para fotografiar el logro "Tromba de fuego".

RESTABLECIMIENTO BÁSICO DE HEIM RADA



Para avanzar en la aventura será necesario que restablezcas el Taller Gundorada tal y como te detallamos a continuación.

PASO 1: 2ª PLANTA TALLER RESTABLECIDA (5%)

Condiciones

·3 casas resistentes colocadas

·30 Puntos de Cultura obtenidos

Realización

Fabrica y coloca 3 casas de ladrillo (las de madera o paja arderían) y decóralas como quieras con todo tipo de accesorios de hierro.

Efecto futuro

·Aparición de la segunda planta del taller y de varios cofres que contienen **postre de bruja x2**, **pastel de patata x2** y **fruta del Edén x2**.







PASO 2: 3ª PLANTA TALLER RESTABLECIDA (10%)

Condiciones

·Casa de 3 bloques colocada

·2ª Planta Taller restablecida

Realización

Fabrica varios bloques de piedra para los que necesitarás una buena cantidad de roca resistente. Haz una base de bloques, coloca otro grupo de bloques encima y otro más sobre este segundo grupo. Sobre la tercera planta de bloques construye y coloca una casa de ladrillo.

Efecto futuro

·Aparición de la tercera planta del taller.

PASO 3: ASCENSOR TALLER RESTABLECIDO (20%)

Condiciones

·Habitante de casa con Chimenea

·3ª Planta Taller restablecida

·60 Puntos de Cultura obtenidos

Realización

Construye una chimenea de hierro o ladrillo y colócala en una de las casas. Mete dentro a Cedric y construye objetos como vasijas, buzones, etc. y colócalos para aumentar los Puntos de Cultura.

Efecto futuro

·Aparición de un par de ascensores y de varios cofres en el segundo piso que contienen **pastel de patata** y **fruta del Edén x3**

PASO 4: GRÚA RESTABLECIDA (30%)

Condiciones

·Habitante de la casa con Grúa

·3ª Planta Taller restablecida

·Molino colocado

Realización

Coloca una Grúa grande en el techo de otra de las casas, sitúa un molino en los alrededores y mete dentro a Erik.

Efecto futuro

·Aparición de varias grúas enormes y de un cofre en el tercer piso que contiene una **fruta del Edén**.







PASO 5: BRAZO TRABAJADOR RESTABLECIDO (40%)

Condiciones

·Habitante de la casa con Brazo
·2ª Planta Taller restablecida
·10 Vasijas colocadas

Realización

Coloca un Brazo eléctrico en el techo de otra de las casas, sitúa 10 vasijas en los alrededores y mete dentro a Borneo.

Efecto futuro

·Aparición de varios brazos mecánicos enormes.

PASO 6: TALLER GUNDORADA RESTABLECIDO (50%)

Condiciones

·Ascensor del Taller restablecido
·Borneo vive en Heim Rada



·Grúa y Brazo restablecidos
·Generador colocado

Realización

Bastará con que construyas y coloques un Generador.

Efecto futuro

·Recuperación del Taller. Sube al piso de arriba para encontrar a Garek quien te entrega una **bomba de tiempo**.

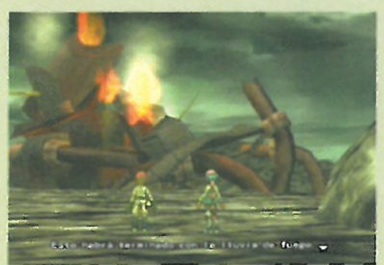
MONTE GUNDOR

5-12 PICO DEL MONTE GUNDOR

Acontecimientos

· Acércate a la máquina y coloca la bomba de tiempo cerca del mecanismo rojo. Tras la destrucción de la Tromba de fuego tendrás que vértelas con toda una aeronave acorazada.

Jefe: Acorazado volador Arca de la Muerte



· Durante este combate sólo puedes recurrir a Max y al Ridepod siendo este último el único que puede dañar al acorazado con sus armas de largo alcance. Muévete de izquierda a derecha del precipicio para esquivar los cañonazos y disparos mientras le atacas con tu artillería pesada.

· IMPORTANTE: Última ocasión para fotografiar el logro "Acorazado volador".

· Mientras tanto Mónica sube a la nave y se enfrenta a Gaspard. El villano consigue vencerla pero la caída del acorazado deja a Max solo y perplejo en lo alto del monte. Baja la rampa que conduce a la cueva y piensa que de momento no podrás recurrir a Mónica.



5-13 POR EL CAMINO DE LAS LLAMAS

Monstruos

Murciélago volcánico, Quimera, Golem volcánico y Alexander

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:40

· Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x2

· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

5-14 QUEMA DE MUERTOS VIVIENTES

Monstruos

Mimic, Corredor de lava, Bomba ultrasónica, Señor Hueso y Mimic Real

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:52

· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x2

· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos





5-15 DRAGÓN DE FUEGO

Monstruos

Murciélago volcánico, Jefe Bombitas, Quimera, Gundron de fuego y Dragón rojo

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:06

· Recompensa del juego Esfeda: Moneda indestructible x1

· Terminar todo sin curar

Info adicional

· Ésta es una mazmorra de sello blanco en la que no puedes restablecer la salud ni curar los estados anómalos de Max la primera vez que la recorras.

5-16 ZONA PELIGROSA DEL COFRE DEL TESORO

Monstruos

Murciélago volcánico, Mimic,



Alexander, Señor Hueso y Mimic Real

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:00

· Recompensa del juego Esfeda: Zafiro x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con la mano derecha de Max

5-17 CAMINO HACIA EL RÍO ARDIENTE

Monstruos

Murciélago volcánico, Bomba ultrasónica, Señor hueso y Dragón rojo

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:10

· Recompensa del juego Esfeda: Turquesa x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

5-18 BOCA DEL MONTE GUNDOR

Acontecimientos

El río de lava te impide llegar al acorazado caído así que regresa a Heim Rada.







RESTABLECIMIENTO BÁSICO 2 DE HEIM RADA

Para avanzar en la aventura será necesario que restablezcas la Sala de Operaciones tal y como te detallamos a continuación.

PASO 7: TIENDA DE OBJETOS RESTABLECIDA (60%)

Condiciones

·Habitante de casa con Chimenea

·Taller Gundorada restablecido

·70 Puntos de Cultura obtenidos

Realización

Bastará con que aumentes hasta 70 los Puntos de Cultura (coloca unas cuantas vasijas más, por ejemplo.) Tanto este paso como los dos siguientes estarán completados si has seguido al pie de la letra nuestras indicaciones.

Efecto futuro



·Aparición de una Tienda de Objetos (Herramientas Gundorada) en el primer piso, de dos cofres en el segundo piso que contienen **fruta del Edén x2** y de tres cofres en el tercer piso que almacenan **pastel de patata x1** y **postre de bruja x2**.



PASO 8: TIENDA DE PIEZAS RESTABLECIDA (70%)

Condiciones

·Cedric vive en Heim Rada

·Taller Gundorada restablecido

·70 Puntos de Cultura obtenidos

Realización

Si no metiste a Cedric en una de las casas hazlo ahora.

Efecto futuro

·Aparición de una Tienda de Piezas (Piezas Gundorada) en el segundo piso.

PASO 9: TIENDA DE ARMAS RESTABLECIDA (80%)

Condiciones

·Erik en casa cerca del Molino

·Taller Gundorada restablecido

·70 Puntos de Cultura obtenidos

Realización

Si no metiste a Erik en la casa cercana al molino hazlo ahora.

Efecto futuro





·Aparición de una Tienda de Armas (Armas Gundorada) en el primer piso.

PASO 10: SALA DE OPERACIONES RESTABLECIDA (90%)

Condiciones

·Tromba de fuego destruida

·Gerald vive en Heim Rada

·Taller Gundorada restablecido

·100 Puntos de Cultura obtenidos

Reclutamiento de Gerald

Lugar: Casa de Maximilian

Tarea: Si Max habla con él le entregará una pistola trompeta que debes mejorar hasta convertirla en pistola campana. Enséñale dicha evolución a Gerald cuando lo logres.

Realización

Construye una casa de madera rodeada una valla y mete dentro a Gerald. Aumenta los Puntos de Cultura tal y como hiciste anteriormente.

Efecto futuro

·Aparición de la Sala de Operaciones en el tercer piso donde se encuentra Galen Agaris una especie de líder rebelde quien entrega el **cuerno de fuego** a Max.

MONTE GUNDOR

5-18 BOCA DEL MONTE GUNDOR

· Utiliza este nuevo ítem para poder cruzar la lava por la zona que se haya solidificado. Cuando te acerques a lo que quede del acorazado volador tendrás que enfrentarte a Gaspard.

Jefe: Gaspard

· Gaspard se comporta de la misma manera que en el duelo que libraste anteriormente controlando a Mónica aunque ha añadido un movimiento





nuevo que ejecuta si te alejas demasiado. Pero si combinas bien la defensa con el ataque lo derrotarás con facilidad. Tras vencerle conocerás su pasado y se transformará en un ser más horrible y poderoso.

Jefe: Demonio llama Monstruo Gaspard

· Este demonio llameante se convertirá en un enemigo temible si no actúas con contundencia. Utiliza las armas de proyectiles del Ridepod y estate atento en todo momento para esquivar los ataques del monstruo.

· IMPORTANTE: Sólo dispones de esta ocasión para fotografiar el logro "El Invencible Gaspard".





RESTABLECIMIENTO TOTAL DE HEIM RADA

PASO 11: PAZNOS COMPLETADO (100%)

Condiciones

·Gaspard vencido

·Sala de operaciones restablecida

Realización

Al vencer a Gaspard ya se cumple este paso.

Efecto futuro

· Galen Agaris te entrega la **Hoja santa Daedalus** al completar al 100% la



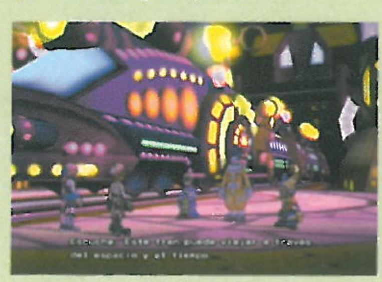
reconstrucción del Taller. Al salir de la sala de operaciones descubrirás la fortaleza voladora llamada Paznos.
· Utiliza el transportador de la derecha para ir al Puente de Paznos y charla de nuevo con Galen cuando estés preparado para partir a bordo de la fortaleza para detener el ataque de un ejército de gólems. Y por último asiste al amargo reencuentro de Max con su desaparecida madre.





VENICCIO

· Ve hasta Veniccio utiliza el portal temporal para viajar al futuro. Entra en el laboratorio central donde han terminado de construir el Ixion con el que podrás viajar al pasado.





Memoria de logros del Capítulo 5

SEÑOR HUESO DESGARRADOR En las mazmorras 5-14, 5-16 o 5-17 cuando Señor Hueso queda mareado por el golpe de una roca.
EL INVENCIBLE GASPARD En la mazmorra 5-18 cuando luches contra Demonio llama Monstruo Gaspard.
¡EXPLOSIÓN DEL JEFE BOMBITAS! En las mazmorras 5-7 o 5-10 cuando Jefe Bombitas se autodestruye.
PAZNOS En el Taller de Gundorada del futuro cuando lo hayas restablecido al 100%.
TROMBA DE FUEGO En la mazmorra 5-12 antes de destruir la máquina que provoca la lluvia de fuego.
RÍO DE LAVA En la mazmorra 5-18 tras usar el cuerno de fuego.
ACORAZADO PERDIDO En la mazmorra 5-18 cuando veas el acorazado estrellado al otro lado del río de lava.

CAPÍTULO 6: CHOQUE DE ÉPOCAS

PALACIO MOON FLOWER

· Al bajarte del tren pasa por la puerta doble cercana y luego entra en el castillo para encontrarte con un conejo que resulta ser el emperador Griffon.
Jefe: Emperador Griffon
Éste puede llegar a ser un combate complicado debido a los imparable golpes de Griffon. Te recomendamos no establecer un toma y daca con él sino seguir la siguiente estrategia: acércate, golpéale y huye antes de que le dé tiempo a realizar su ataque giratorio.



Huye también si se te acerca de improviso porque pretende realizar dicho ataque y si te lanza las rosas flotantes esquívalas zigzagueando mientras corres.
· IMPORTANTE: Sólo dispones de esta ocasión para fotografiar el logro "La cara de Griffon".
· Tras derrotarle el muy bribón consigue robar las Atlamillas de los protagonistas y se transforma en un ser alado terrorífico. Gracias a sus nuevos poderes transporta su palacio a través del tiempo hasta el presente dispuesto a destruir el mundo.
· Al recuperar el control de los protagonistas en el patio del palacio baja las escaleras para activar varias secuencias: el Carpenterion acude en ayuda de los protagonistas y les permite escapar en el Ixion.





STONEHENGE DE KAZAROV

· Tu grupo llega al Stonehenge de Kazarov donde Elena, la madre de Max, se comunica con ellos para pedirles que busquen 4 gemas de colores que deben colocar en sus correspondientes altares para provocar la Coincidencia





cronológica que permita enviar al Paznos del futuro al presente.
· Luego consigues la **Llave de estrellas** gracias a la cual puedes desbloquear las salidas señalizadas con el símbolo de la estrella de las mazmorras visitadas anteriormente.

BOSQUE MARIPOSA ARCO IRIS

2-8 LEGENDARIA SERPIENTE ASESINA
Monstruos
Bombitas sónico, Gyumo, Elemento Fuego, Elemento Hielo y Serpiente asesina
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 04:40
· Récord de peces: 49 cm o más
· Recompensa del juego Esfeda: Pólvora reparadora x4
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas y ahora debes pasar por la del símbolo de la estrella tras desbloquear la barrera con la Llave de estrellas.

2-12 EN BUSCA DE LA GEMA DE TIERRA
Monstruos
Espíritu volador, Zucky, Rosa maldita y Mimic
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 04:20
· Récord de peces: 54 cm o más
· Recompensa del juego Esfeda: Cápsula Regalo x3







· Terminar todo sin curar

2-13 ¡PASA ALGO RARO!

Monstruos

Dorone, Zucky, Silfide y Tore loco

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 04:40

· Recompensa del juego Esfeda: Ama no Murakumo x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max.

Info adicional

· Ésta es una mazmorra de sello azul en la que sólo puede jugar Max la primera vez que la recorras.

2-14 ÁRBOL TENEBROSO

Monstruos

Dorone, Mimic, Tore loco y Mimic Real

Medallas







· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 04:00

· Récord de peces: 65 cm o más

· Recompensa del juego Esfeda: Bomba final x3

· Atacar y vencer a todos los enemigos con la transformación monstruosa

2-15 CÁMARA DE LA GEMA DE TIERRA DURMIENTE

Jefe: Guardián del viejo tesoro Trentos

· Tanto en este caso como en los



siguientes te las verás con un enemigo muy parecido a alguno al que te hayas enfrentado pero más poderoso. En este caso se trata de una versión maximizada de Tore al que podrás derrotar con el Ridepod sin excesivos problemas. No olvides coger la **Gema de Tierra** del altar.

IMPORTANTE: Visita ahora el Centro



comercial Jurak del futuro porque han aparecido varios cofres que contienen un **pastel de patata**, un **postre de bruja**, **fruta del Edén x2**, una **amatista** y una **aguamarina**.



CAÑÓN STARLIGHT

3-11 MÁSCARA MALDITA

Monstruos

Gemron aterrador, Gemron sagrado, Nikapous, Barrilete y Mimic Real

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:30

· Recompensa del juego Esfeda: Piedra Rayo x5

· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

Info adicional

· Esta mazmorra cuenta con dos salidas y ahora debes pasar por la del símbolo de la estrella tras desbloquear la barrera con la Llave de estrellas.

3-20 EN BUSCA DE LA GEMA DE VIENTO

Monstruos

Balalla, Espíritu del agua, Espíritu aterrador y Hada ardiente

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:05

· Recompensa del juego Esfeda: Ópalo x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con la magia de Mónica



3-21 ESPÍRITUS MALIGNOS EN EL VALLE

Monstruos

Momia, Balalla, Mimic y Máscara de hierro

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:15

· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos







3-22 GUERREROS VALIENTES EN EL VALLE

Monstruos

Blumo, Máscara de hierro, Sleeber y Mimic Real

Medallas

- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:50
- Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x1
- Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max



Info adicional

- Ésta es una mazmorra de sello azul en la que sólo puede jugar Max la primera vez que la recorras.

3-23 CÁMARA DE LA GEMA DE VIENTO PROTECTORA

Jefe: Guardián del viejo tesoro Lapis Garter

- Se trata de un sucedáneo de Barrilete al que también puedes vencer fácilmente gracias al Ridepod si esquivas su ataque giratorio dando vueltas a su alrededor mientras le atizas. Recoge la **Gema de Viento** del altar cuando le venzas.

IMPORTANTE: Visita el Templo Starlight del futuro porque han aparecido varios cofres que contienen un **pastel de**



patata, un **postre de bruja** y **fruta del Edén x2**.

CUEVA BOCA DE MAR

4-10 PASEO VIGOROSO

Monstruos

Goyone, Elemento Agua, Tía Medusa, Mimic y Vigoroso

Medallas

- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:30



- Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
- Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max

Info adicional

- Esta mazmorra cuenta con dos salidas y ahora debes pasar por la del símbolo de la estrella tras desbloquear la barrera con la Llave de estrellas.

4-17 EN BUSCA DE LA GEMA DE AGUA

Monstruos

Arkerath, Pirata zombi, Barbanegra, Tortuga estrella y Mimic

Medallas

- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:40
- Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x2
- Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos



4-18 VENGANZA DE LOS PIRATAS

Monstruos

Barbanegra, Perro coral, Gordo gruñón y Ojo pirata

Medallas

- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 05:55
- Recompensa del juego Esfeda: Llave del Cofre x5
- Terminar todo sin curar

4-19 OCÉANO MUERTO

Monstruos

Arkerath, Gordo gruñón, Ojo pirata, Bombitas metálico y Mimic Real

Medallas

- Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:14
- Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
- Atacar y vencer a todos los enemigos con la espada de Mónica

Info adicional

- Ésta es una mazmorra de sello rojo en la que sólo puede jugar Mónica la primera vez que la recorras.

4-20 CÁMARA DE LA GEMA DE AGUA DURMIENTE

Jefe: Guardián del viejo tesoro Dragón marino

- Este enemigo, como ocurría con Serpiente, siente predilección por los ataques a traición de manera que se hunde bajo la tierra para aparecer por sorpresa a tu lado. Monta a Max en el Ridepod y sé tú el que le dé la sorpresa a al monstruo cuando reaparezca. Tras machacarlo hazte con la **Gema de Agua** del altar.

IMPORTANTE: Visita el Laboratorio lunar del futuro porque han aparecido varios cofres que contienen **pastel de patata x2**, un **postre de bruja** y **fruta del Edén x3**.

MONTE GUNDOR

5-4 GOYONE HUMEANTE

Monstruos

Lobo amenazador, Soldado Griffon, Carnero salvaje, Goyone humeante y Mimic







Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:15
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la magia de Mónica
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas y ahora debes pasar por la del símbolo de la estrella tras desbloquear la barrera con la Llave de estrellas.

5-19 EN BUSCA DE LA GEMA DE FUEGO
Monstruos
Zorro rojo, Armadura viviente, Ropa ardiente, Mimic y Rocas rodillo
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:50
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo





ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con transformación monstruosa

5-20 EXPLOSIVO TERMAL
Monstruos
Triple petardo, Espíritu del fuego, Espíritu del hielo y Llama desgarradora



Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:05
· Recompensa del juego Esfeda: Curación milagrosa x2
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

5-21 MONTAÑA DE LA LOCURA
Monstruos
Ropa ardiente, Llama desgarradora, Rocas rodillo, Arturo y Mimic Real
Medallas





· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:55
· Recompensa del juego Esfeda: Moneda de riqueza x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

5-22 CÁMARA DE LA GEMA DE FUEGO EN LLAMAS
Jefe: Guardián del viejo tesoro Inferno
· Pertenece a la misma especie que Señor Hueso y como éste puede realizar



combos con la espada o ataques desde lejos. Utiliza el Ridepod equipado con un arma de largo alcance para derrotarle y recoge la Gema de Fuego del altar. IMPORTANTE: Visita el Taller de Gundorada del futuro porque han aparecido varios cofres que contienen un **pastel de patata**, **postre de bruja x2**,





fruta del Edén x3, una **turquesa**, un **topacio** y un **diamante**.

STONEHENGE DE KAZAROV

· Con las cuatro gemas elementales en tu poder regresa al Stonehenge y pon cada una en su correspondiente altar para permitir el viaje del Paznos desde el futuro al presente. Tras el combate entre Griffon y la fortaleza voladora está a punto de ocurrir una desgracia en Palm Brinks aunque la cosa no llega a mayores. Por último charla con Osmond para continuar la aventura y al llegar a la parada del palacio Moon Flower pasa por la puerta **6**





Memoria de logros del Capítulo 6

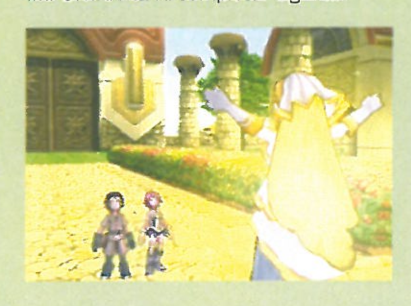
LA CARA DE GRIFFON En el Palacio Moon Flower cuando combates contra el Emperador Griffon.
IXION En la parada Palacio Moon Flower cuando te apees del tren.
PALACIO MOON FLOWER En el Palacio Moon Flower cuando encaras las puertas abiertas de entrada.
STONEHENGE DE KAZAROV En el Stonehenge de Kazarov cuando encaras el trío de columnas que escondían la Llave de estrellas.
GIGANTE PAZNOS En el Stonehenge de Kazarov después de la transformación de Paznos.
ALTAR GEMA DE TIERRA En la mazmorra 2-15 tras luchar contra Trentos.
ALTAR GEMA DE VIENTO En la mazmorra 3-23 tras luchar contra Lapis Garter.
ALTAR GEMA DE AGUA En la mazmorra 4-20 tras luchar contra Dragón marino.
ALTAR GEMA DE FUEGO En la mazmorra 5-22 tras luchar contra Inferno.



CAPÍTULO 7: PALACIO FLORAL

PALACIO MOON FLOWER

· Alexandra, el fantasma que aparece en el jarrón te proporciona las suficientes pistas para descubrir que debes reconstruirlo. Ya dentro del palacio sube la escalera, guarda la partida y accede a las nuevas mazmorras.
IMPORTANTE: Al completar algunas mazmorras aparecerán unos cofres en el vestíbulo con el contenido que te indicamos en cada caso.





PALACIO MOON FLOWER

7-1 VIENTO DEL ANTEPASADO

Monstruos
Conde Balloon, Bundy, Ogro del castillo y Robot plateado
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:00
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén



7-2 REUNIÓN DE CARTAS-SOLDADO

Monstruos
Tréboles, Corazones, Picas, Diamantes y Comodín
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:15
· Recompensa del juego Esfeda: Llave del Cofre x5
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Pastel de patata

7-3 TESORO MISTERIOSO

Monstruos
Artista malvado y Mimic
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:02
· Recompensa del juego Esfeda: Piedra sagrada x5
· Atacar y vencer a todos los enemigos con transformación monstruosa
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén

7-4 ZONA DE ZOMBIS

Monstruos
Bundy, Ogro del castillo, Robot plateado, Cura cuervo y Pato de fuego
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:06



· Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x1
· Terminar todo sin curar
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas. Te recomendamos encaminarte primero por la que tiene el símbolo del sol y más adelante ve por porque la del símbolo de la luna.
· Cofre del vestíbulo: Nada

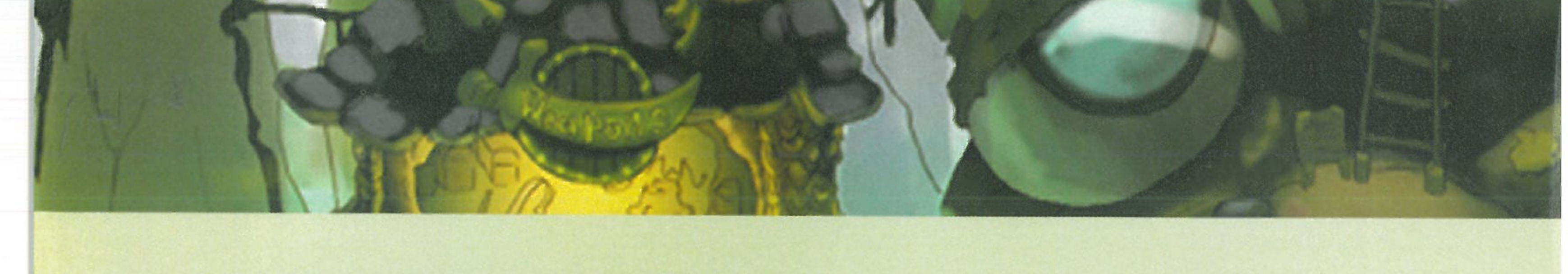




7-5 FUERA DE LUGAR

Monstruos
Corazones, Diamantes, Artista malvado y Goyone lunar
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:08
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la espada de Mónica
Info adicional
· Ésta es una mazmorra de sello blanco en la que no puedes restablecer la salud ni curar los estados anómalos de los protagonistas la primera vez que la







recorras.
· Cofre del vestíbulo: Postre de bruja

7-6 ESTATUA VIVIENTE
Monstruos
Tréboles, Picas, Goyone lunar y Guardia
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:15
· Recompensa del juego Esfeda: Barra de oro x2
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén

7-7 ZONA PELIGROSA
Monstruos
Comodín, Pato de fuego, Pato de hielo y Atormentador
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los







monstruos: 07:40
· Recompensa del juego Esfeda: Esmeralda x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Pastel de patata

7-8 MUJER ATERRADORA
Monstruos
Cura cuervo, Goyone lunar, Srta. Gourgon y Degustador de rocas



Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:00
· Recompensa del juego Esfeda: Diamante x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén

7-9 ELEFANTE DEL INFERNO
Monstruos
Pato de fuego, Pato de hielo y Fantasma Moonflower
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:55
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con transformación monstruosa
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Postre de bruja

7-10 DERROTA DE LOS MUERTOS VIVIENTES
Monstruos
Robot plateado, Artista malvado, Srta.



Gourgon, Calavera jefe y Mimic
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:01
· Recompensa del juego Esfeda: Moneda diana x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén

7-11 JARDÍN
· Los protagonistas llegan a un bonito jardín donde asisten a un flashback protagonizado por Sirus y Alexandra. Recoge la **Flor del Sol** situada sobre la mesa, luego regresa a la mazmorra 7-4 (Zona de Zombis) y utiliza la salida que tiene el símbolo de la luna.

7-12 GEMA MILAGROSA DESPARECIDA
Monstruos
Atormentador, Comodín, Degustador de roca, Guardia y Mimic
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:40
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Pastel de patata

7-13 EL DÍA MÁS LARGO DE MAX
Monstruos
Tréboles, Picas, Comodín, Pato de fuego y Pato de hielo
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:00
· Recompensa del juego Esfeda: Cristal Destructor x5
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max
Info adicional
· Ésta es una mazmorra de sello azul en la que sólo puede jugar Max la primera vez que la recorras.
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén

7-14 CORREDOR DEL INFIERNO
Monstruos
Fantasma Moonflower, Calavera jefe, Degustador de rocas y Atormentador
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:35
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo



ascendente x1
· Terminar todo sin curar
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Postre de bruja

7-15 MÓNICA CONTRA TODOS
Monstruos
Corazones, Diamantes, Comodín, Guardia y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:05





· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod
Info adicional
· Ésta es una mazmorra de sello rojo en la que sólo puede jugar Mónica la primera vez que la recorras.
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén



7-16 ESPÍRITUS FURIOSOS
Monstruos
Srta. Gourgon, Mimic, Fantasma aterrador, Fantasma de la lluvia y Fantasma tormentoso
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:55
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la magia de Mónica
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Nada

7-17 MÁQUINA SOLITARIA
Monstruos
Fantasma Moonflower, Calavera jefe, Vanguard Mk 2, Leogriff y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:45



· Recompensa del juego Esfeda: Piedra Rayo x5
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Pastel de patata

7-18 NOBLEZA
Monstruos
Fantasma aterrador, Atormentador, Fantasma de lluvia y Joe lunar
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:00
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x1
· Terminar todo sin curar
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén

7-19 PERRO GUARDIÁN DEL PALACIO
Monstruos
Mimic, Fantasma aterrador, Vanguard Mk 2, Roca enana y Caballero del reloj
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:05
· Recompensa del juego Esfeda: Moneda del tiempo x1
· Terminar todo sin curar
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Postre de bruja



7-20 CAMINO A LOS RECUERDOS
Monstruos
Calavera jefe, Fantasma tormentoso, Joe lunar, Leogriff y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:03
· Recompensa del juego Esfeda: Doble pastel x4
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén

7-21 CUARTO DE ALEXANDRA
· Coloca la Flor de Sol en el jarrón para asistir a otro flashback y a la apertura de la puerta. Crúzala cuando estés preparado.

7-22 BAZA FINAL
Monstruos
Mimic, S. Tréboles, S. Picas, S. Corazones, S. Diamantes y S. Comodín
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:00
· Recompensa del juego Esfeda: Moneda bandida x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Cofre del vestíbulo: Pastel de patata



RESTABLECIMIENTO TOTAL DEL PALACIO MOON FLOWER

PASO 1: LA FRAGANCIA DEL EGUA AL SOL (10%)
Realización



Coloca la pieza "Fuente" justo en el medio del jardín.

PASO 2: CAMINO DE FLORES QUE ANDAMOS (20%)
Realización
Fabrica 8 piezas "Carretera a Golbad"; luego coloca cuatro de ellas al norte de la Fuente y las otras cuatro al sur.

PASO 3: LA PUERTA Y LA COLUMNA LUNAR (30%)
Realización
Fabrica 16 piezas "Columna lunar" y sitúalas a ambos lados de la Carretera a Golbad.



PASO 4: EL RECORRIDO DEL SOL (40%)
Realización
Fabrica 6 piezas "Carretera"; luego coloca tres a la izquierda de la Fuente y las otras tres a la derecha.

PASO 5: RÍO Y ESCALERA STARLIGHT (50%)
Realización
Fabrica varias piezas "Río de pétalos" y forma dos riachuelos que discurran paralelamente a la Carretrera a Golbad. Luego fabrica 2 piezas "Escalera





Starlight" y colócalas a ambos lados de la Fuente entre la segunda y tercera pieza de la Carretera de manera que el cauce del Río de pétalos pase por debajo del puente.

PASO 6: ARRIATE DE RECUERDOS (60%)

Realización

Fabrica 6 piezas "Arriate" y colócalas tal y como aparecen en las fotos (4 en la sección superior izquierda y dos en la sección inferior derecha).

NOTA: Flashback de Sirus y Alexandra jugando al escondite entre las flores.

PASO 7: TÚ, SENTADO EN LA ESCALERA (70%)

Realización

Fabrica la pieza "Escaleras palacio" y colócala sobre el cauce del río de la sección superior derecha. Luego fabrica y coloca como mínimo una pieza "Banco plateado" y sitúalo cerca de dichas escaleras.

PASO 8: EL FIN DEL SALÓN DE LAS PENAS (80%)

Realización

Fabrica la pieza "Salón de las Penas" y colócala en la sección inferior izquierda.





PASO 9: FONDO DE ESTANQUE DE ILUSIONES (90%)

Realización

Fabrica la pieza "Estanque de Ilusiones" y colócala en la sección inferior derecha.

PASO 10: EL MURMULLO DE LOS ÁRBOLES (100%)

Realización

Fabrica 2 piezas "Camelia" y colócalas preferiblemente en la sección inferior izquierda.

Nuevo flashback sobre la primera vez que se ven Alexandra y Sirus. Al finalizar obtienes **Piedra del Sol** y **Piedra de la Luna**.

PALACIO MOON FLOWER

7-23 PARTIDA DE PRINCIPIANTES

Monstruos

Fantasma de la lluvia, Fantasma tormentoso, Vanguard Mk 2 y caballero del reloj

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 7:01

· Recompensa del juego Esfeda: Polvo de vida x2

· Terminar todo sin curar

Materias primas de Georama





Roca resistente, Montón de heno, Hueso desconocido, Barra de oro, Elemento Santo, Elemento Agua, Elemento Trueno y Elemento Fuego

Info adicional

· Ésta es una mazmorra de sello azul en la que sólo puede jugar Max la primera vez que la recorras.

· Cofre del vestíbulo: Fruta del Edén



7-24 ALMA DE CABALLERO ERRANTE

Monstruos

Joe lunar, Roca enana, Lancero, Infiltrado y Mimic Real

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 07:15

· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1

· Atacar y vencer a todos los enemigos con transformación monstruosa





Info adicional

· Cofre del vestíbulo: Postre de bruja

7-25 CUIDADO CON LA FALTA DE ATENCIÓN

Monstruos

Mimic, Vanguard Mk 2, Lancero, Infiltrado y Dragón terrestre

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:30

· Recompensa del juego Esfeda: Llave del Cofre x5

· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

Info adicional

· Cofre del vestíbulo: Pastel de patata

7-26 BATALLA FINAL

Monstruos

Caballero del reloj, Lancero, Demonio





desgarrador, Mimic real y Dragón terrestre

Medallas

· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 06:42

· Recompensa del juego Esfeda: Piedra Sagrada x5

· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

Info adicional

· Ésta es una mazmorra de sello blanco en la que no puedes restablecer la salud ni curar los estados anómalos de los protagonistas la primera vez que la recorras.

· Cofre del vestíbulo: Postre de bruja

7-27 CÁMARA DEL SOL

·Acércate a la puerta y cuando intentes abrirla se te pedirá que introduzcas como contraseña el verdadero nombre de Griffon, es decir "Sirus" (no escribas las comillas). En cuanto cruces la puerta no podrás volver a guardar la partida así que sé previsor y hazlo antes.

Jefe: Señor de la Oscuridad Emperador Griffon

· Este combate está dividido en diferentes partes tal y como te detallamos a continuación:

1. Griffon comenzará a volar sin parar por lo que deberás usar arma de largo alcance para alcanzarle a él o a cualquiera de las 3 atlamillas que le acompañan flotando en el aire. Cuando pierda 1/3 de su barra de energía verás un flashback.

2. Griffon convierte sus alas en mortíferas espadas con las que realizarán combos que te dañarán





aunque te protejas. Posee además un ataque de largo alcance y da saltos hacia ti si intentas alejarte.

3. Tras perder otro 1/3 de la barra y volver a transformarse Griffon podrá lanzar ondas de choque que causan parada (que se cura con Corazón de cereza o Curación milagrosa) a tu personaje para después acercarse de un salto y machacarle.

· Más tarde descubre que un ser llamado Señor Oscuro poseía a Griffon a quien Max salva de una muerte segura. Tanto él como Mónica son llevados a la Espiral del Sueño donde el Señor Oscuro hiere a Griffon y deja a los protagonistas al pie de una rampa en espiral. Tienes que llegar arriba enfrentándote con varios enemigos que



a continuación te enumeramos.

Jefe: Colmillos triturasueños Mammo

· Aparatoso, fuerte pero lento. Atácale desde lejos con una pistola / brazalete o con el Ridepod hasta derrotarlo.

Jefe: Guardián de los sueños Sr. Pesadilla

· Grande y lento también. Vigila con su chorro de mocos porque provoca sed y con la onda expansiva de su aterrizaje. El Ridepod es el mejor arma de tu arsenal contra este tipo.

Jefe: El aullido de los sueños Dragón negro

· Protégete de sus puñetazos y sobre todo de su aliento de llamas porque causa sed. No tengas piedad y machácalo con Steve.

Jefe: Sirviente de los sueños Uther

· De cerca embiste con la lanza y de lejos lanza misiles teledirigidos como el



resto de su especie. El Ridepod vuelve a ser tu mejor baza.

Jefe: Doble combate de espadas Gaja Uno y Gaja Dos

· Tienes que derrotar a ambos esqueletos, no sólo a uno. Tan mortíferos en las distancias cortas como en las largas, recurre a Steve para derrotarles con rapidez.

Jefe: Malvado hecho picadillo Señor Oscuro

·Cuentas con 5 minutos para lograr vencer a este mortífero personaje



teniendo en cuenta que cuando su corazón sea de color azul resultará vulnerable exclusivamente a los ataques de Max mientras que cuando pase a ser de color rojo sólo podrás dañarle con Mónica. Si congela a alguno de tus personajes cúrale con Lágrimas de medusa o Curación milagrosa.





· IMPORTANTE: Sólo dispones de esta ocasión para fotografiar el logro "Leyenda de la Luna".

· Tras derrotar a este último enemigo contempla la secuencia final de despedida, disfruta de los créditos y guarda la partida cuando aparezca la palabra fin ya que se desbloqueará un último capítulo.



Memoria de logros del Capítulo 7

LEYENDA DE LA LUNA En la Espiral del Sueño mientras luchas contra el Señor Oscuro.

GUARDIÁN CÁMARA DEL SOL En la mazmorra 7-27 a ambos lados de la puerta dorada.

FLOR DEL SOL En la mazmorra 7-11 sobre la mesa de jardín.

CAPÍTULO 7: LA AVENTURA OLVIDADA

PALM BRINKS

· El alcalde comunica a Max su decisión de ampliar la línea a de ferrocarril pero necesita un material llamado zelmite que se encuentra en la mina cuya entrada se localiza en el parque.
· Ten en cuenta que sólo controlas a Max (y al Ridepod), que no cuentas ni con las Atlamillas ni con Ixion para viajar al futuro y que no puedes trasladarte ni a Stonehenge de Kazarov ni al Palacio Moon Flower.



MINA ZELMITE

8-1 ¡CONSIGUE EL ZELMITE!
Monstruos
Barbablanca, Flor oscura, Hada amiga y Ladrón de Minerales
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:20
· Recompensa del juego Esfeda: Moneda sanadora x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max

8-2 ESPÍA LUNAR
Monstruos
Barbablanca, Ladrón de Minerales, Mallone y Moler minero
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:00



· Recompensa del juego Esfeda: Moneda diana x1
· Terminar todo sin curar

8-3 RANA PODEROSA
Monstruos
Gamal, Flor oscura, Pato aterrador y Pato de viento
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:50
· Recompensa del juego Esfeda: Pastel de patata x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

8-4 INVASIÓN DEL MURCIÉLAGO MALVADO
Monstruos
Mimic, Murciélago malvado, Oscurecido y Pato sagrado
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:45
· Recompensa del juego Esfeda: Curación milagrosa x10
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod



8-5 SALA DE DESCANSO DE LOS MINEROS
Acontecimientos
Aparece Mónica y se convierte de nuevo en un personaje seleccionable.

8-6 CRUCES DEL DESTINO
Monstruos
Bomba peligrosa, Fantasma ígneo, Fantasma de nieve, Guardián de la piedra y Murciélago malvado
Medallas



· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:46
· Recompensa del juego Esfeda: Granate x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas. Te recomendamos encaminarte primero por la que tiene el símbolo de la luna y más adelante ve la del símbolo del sol.

8-7 CARA ATERRADORA
Monstruos
Cabuble, Cara de Yaksa, Flor tormentosa, Mimic Real y Oscurecido
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 08:40
· Recompensa del juego Esfeda: Amatista x1
· Terminar todo sin curar

8-8 JABALÍ PODEROSO
Monstruos
Carnero Z, Damaraña, Demonio, Fantasma ígneo y Murciélago malvado
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:20
· Recompensa del juego Esfeda:





Aguamarina x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

8-9 TANQUE ASESINO
Monstruos
Cañón enfadado, Cara de roca, Mimic, Mimic Real y Ummagumma
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:50
· Recompensa del juego Esfeda: Pastel de patata x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod
Info adicional
· Ésta es una mazmorra de sello blanco en la que no puedes restablecer la salud ni curar los estados anómalos de los protagonistas la primera vez que la recorras.

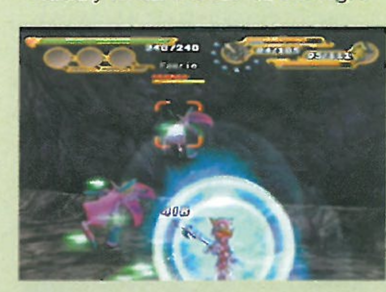
8-10 CALLEJÓN SIN SALIDA 1
Jefes: Guardianes del botín Burst Uno y Burst Dos
· Son como Vanguard pero van en pareja y en realidad se llaman Burst desgarrador. Al derrotarlos con el Ridepod aparecen dos cofres que contienen: **Moneda sanadora x1** y **Piedra del Sol x1**.
· Regresa a la mazmorra 8-6 (Cruces del





Destino) y utiliza la salida que tiene el símbolo del sol.

8-11 ¿CUÁL?
Monstruos
Carnero Z, Faerie, Lanza de hierro y Mimic
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 8:50
· Recompensa del juego Esfeda: Perla x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos





con la espada de Mónica
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas. Te recomendamos encaminarte primero por la que tiene el símbolo de la luna y más adelante ve por la del símbolo del sol.



8-12 LA ANCIANA LO VIO
Monstruos
Damaraña y Ummagumma
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 9:00
· Recompensa del juego Esfeda: Fruta del Edén x1
· Terminar todo sin curar

8-13 ¡UNA SERPIENTE GIGANTE!
Monstruos
Cara de Roca, Demonio, Dragón de arena, Lanza de hierro y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:25
· Recompensa del juego Esfeda: Peridot x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

8-14 SOLDADOS VALIENTES
Monstruos
R. Tréboles, R. Corazones, R. Diamantes, R. Picas y R. Comodín.
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:40
· Recompensa del juego Esfeda: Zafiro x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod



8-15 INFIERNO. SALA 1
Monstruos
R. Comodín, Lanza de hierro, Pato aterrador y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 09:50
· Recompensa del juego Esfeda: Postre de bruja x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max

8-16 CALLEJÓN SIN SALIDA 2
Jefes: Estalla tipo esquelético
· Te enfrentas a 6 Chaqueta extraña que son muy mortíferos de cerca pero con el Ridepod lograrás vencerles. Al derrotarlos aparecen dos cofres que contienen: **Moneda de absorción x1** y **Piedra de la Luna x1**.
· Regresa a la mazmorra 8-11 (¿Cuál?) y utiliza la salida que tiene el símbolo del sol.

8-17 CAMINO A LA VERDAD
Monstruos
Angelitos, Cuervo asustador, Duque Balloon y Ratón moribundo
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 10:30
· Recompensa del juego Esfeda: Postre de bruja x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

8-18 Cruces
Monstruos
Árbol grandioso, Arbolito, Hada del infierno, Planta misteriosa y Mimic
Medallas





· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 10:50
· Recompensa del juego Esfeda: Piedra de la Luna x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas. Te recomendamos encaminarte primero por la que tiene el símbolo de la luna y más adelante ve por la del símbolo del sol.

8-19 CAMINO PERDIDO
Monstruos
Atornillador, Tortuga negra, Pirata de



élite y Robot de platino
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 11:20
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

8-20 INDECISIÓN
Monstruos
Planta misteriosa, Muñeco duende, Polilla Behe, Bandu y Sombra
Medallas







· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 11:35
· Recompensa del juego Esfeda: Llave del Cofre x8
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

8-21 CALLEJÓN SIN SALIDA 3
Jefes: Hermanos pegones
· Te enfrentas a 2 Esfinge que resultan ser primos hermanos de Tigriff. Al derrotarlos aparecen tres cofres que contienen: **Moneda experiencia x1**, **Moneda venenosa x1** y **Dinamita x1**.
· Regresa a la mazmorra 8-18 (Cruces) y utiliza la salida que tiene el símbolo del sol.

8-22 ARMADA DEL PEQUEÑO DRAGÓN
Monstruos
Wyrm de fuego, Wyrm aterrador, Wyrm de viento, Wyrm de hielo y Wyrm sagrado
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 11:40
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x2
· Terminar todo sin curar
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas. Te recomendamos encaminarte primero por la que tiene el símbolo de la luna y más adelante ve por la del símbolo del sol.





8-23 RETORNO DEL CAPITÁN
Monstruos
Árbol grandioso, Arbolito, Pirata de élite y Okayata
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 12:00
· Recompensa del juego Esfeda: Fruta del Edén x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la magia de Mónica

8-24 PUNTO CRUCIAL EN EL INFIERNO
Monstruos
Bandu, Titán, Ladha y Masa de luz lunar
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 11:55
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x2
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod



8-25 PARAÍSO DE LAS MOMIAS
Monstruos
Guardián oscuro, Wyrm de fuego, Wyrm sagrad y Vengativo.
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 12:40
· Recompensa del juego Esfeda: Bebida de fuerza x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

8-26 CALLEJÓN SIN SALIDA 4
Jefes: Lucha contra brigada vegetal Las Mandrágoras
· Te enfrentas a 5 Mandora, unos bichos de la familia de las Himarra. Al derrotarlos aparecen 2 cofres que contienen **Diamante x2**.
· Regresa a la mazmorra 8-22 Armada del Pequeño dragón y utiliza la salida que tiene el símbolo del sol.



8-27 UN COMIENZO SOSPECHOSO
Jefe: Payaso inmortal Flotsam metálico
Flotsam era más duro de lo que parecía y reaparece en este nivel como secuaz sirviendo a un nuevo jefe. El payaso inmortal Flotsam metálico se mantiene casi todo el rato en el aire lanzando bombas e intentando embestirte con su brazo taladro. Utiliza un arma de largo alcance para dañarle sin dejar de moverte en ningún momento.
· IMPORTANTE: Sólo dispones de esta ocasión para fotografiar el logro "¡Flotsam vive!".

8-28 SALA 3 ENTRADA
Monstruos
Vengativo, Lobo sonriente, Último guardián, Alquimista oscuro y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 12:30



· Recompensa del juego Esfeda: Granate x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Esta mazmorra cuenta con dos salidas. Si te encaminas por la que tiene el símbolo de la luna darás un rodeo que te conducirá por una mayor cantidad de mazmorras tal y como te indicamos a continuación. Si por el contrario prefieres ir directo al grano utiliza la salida con el símbolo del sol y sigue leyendo a partir de la mazmorra 8-34 Augurio.

8-29 ARMADA DESTRUCTORA DE FLOTSAM
Monstruos
Krau Mauness, Diablillo, Mimic, Cerbero y Incuder
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 12:40
· Recompensa del juego Esfeda: Amatista x1
· Terminar todo sin curar

8-30 INFIERNO, SALA 3 - COTILLEOS DEL POZO
Monstruos







Moler ocupado, Bambamchoo, Sra. Gourgon y Soga de la muerte
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 13:00
· Recompensa del juego Esfeda: Aguamarina x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el Ridepod

8-31 DEMONIO DE LA NATURALEZA
Monstruos
Sirviente de la tempestad, Sirviente Magma, Sirviente del viento, Sirviente aterrador y Sirviente de nieve
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 13:10
· Recompensa del juego Esfeda: Polvo ascendente x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la pistola de Max

8-32 NAVEGANTE
Monstruos
Iwanosuke, Garuda, Dulce dinamita y Navegante
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 13:20
· Recompensa del juego Esfeda: Esmeralda x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la espada de Mónica

8-33 SERPIENTE INVENCIBLE
Monstruos
Sra. Gourgon, Fantasma de hierro, Soga de la muerte, Espectro y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 12:30
· Recompensa del juego Esfeda: Perla x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos
Info adicional
· Si tomaste el camino de la luna continúa por la mazmorra 8-35 Ansiedad.



8-34 AUGURIO
Monstruos
Platillo rodante, Minotauro, Rey hueso, Tiamat y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 10:50
· Recompensa del juego Esfeda: Rubí x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con el arma de la mano derecha de Max
Info adicional





· Ésta es una mazmorra de sello blanco en la que no puedes restablecer la salud ni curar los estados anómalos de los protagonistas la primera vez que la recorras.

8-35 ANSIEDAD
Monstruos
RSF Tréboles, RSF Picas, RSF Corazones, RSF Diamantes y RSF Comodín
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 12:38
· Recompensa del juego Esfeda: Peridot x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con la magia de Mónica

8-36 BUEN CREYENTE
Monstruos
Dulce dinamita, Minotauro, Acero volador, Tiamat y Fantasma de hierro
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 11:30
· Recompensa del juego Esfeda: Zafiro x1
· Atacar y vencer a todos los enemigos con los objetos

8-37 LUZ FILTRANTE
Monstruos
Acero volador, Platillo rodante, Tiamat, Rey hueso y Mimic Real
Medallas
· Tiempo límite para vencer a todos los monstruos: 11:45
· Recompensa del juego Esfeda: Topacio x1
· Terminar todo sin curar





8-38 PROFUNDIDADES DE LA MINA DE ZELMITE
· Coloca en la roca la dinamita que recogiste en uno de los cofres de la mazmorra 8-21 (Callejón sin salida 3) para abrir una obertura que conduzca a la cueva donde está el zelmite.
Jefe: Genio Oscuro
· Este gigantesco villano se dedica a volar todo el rato mientras crea a varios sucedáneos suyos dispuestos a desesperarte. Sólo puedes alcanzar al Genio Oscuro con las pistolas de Max, la magia de Mónica o las armas de proyectiles del Ridepod pero para poder utilizar dichos recursos con tranquilidad más vale que te deshagas primero de unos cuantos clones. Piensa que el amplio rayo de energía con el que cuenta el genio eliminará a buena parte de los suyos.
·Al derrotar a este último enemigo habrás finalizado el juego de una vez por todas.





Memoria de logros del Capítulo 8
¡FLOTSAM VIVE! En la mazmorra 8-27 mientras luchas contra el Flotsam metálico.

PLANETSTATION Y KONAMI SORTEAMOS...

15 PACKS: PRO EVOLUTION SOCCER 3 + CAMISETA

¿CÓMO SE LLAMAN LOS PUNTOS QUE PUEDES CONSEGUIR EN EL JUEGO?

A **PIS**

B **PES**

C **PEACHO PUNTO**

D **PESETA**

NOMBRE ______________________ FECHA DE NACIMIENTO ______________________

DIRECCIÓN ____

LOCALIDAD ____

TELÉFONO ______________________ C.P. ______________________

E-MAIL ____

Participa en los concursos de *PlanetStation* de una manera más cómoda gracias a tu móvil. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número 7200 poniendo *planetpes*, un punto y la letra de la respuesta que creas correcta. Así, si crees que la respuesta correcta es la c, en tu SMS debería poner *planetpes.c*

Coste máximo mensaje 0,90 euros+IVA.
Servicio válido para todas las marcas y modelos de móviles.

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo. El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.
Concurso sólo válido para península y Baleares.

El sorteo se celebrará el 9 de diciembre de 2003 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 61 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.


RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *PRO EVOLUTION SOCCER 3* (PLANET 59)
PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA





MOVILFACE

TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667

o llamando al 806.588.672, tu eliges!

Lista de TOP EXITOS

	Título	Categoría	Ref.
1.	Zanarkand	DANCE/TECHNO	786512
2.	The Legeng Of Zelda	VIDEOJUEGO	787095
3.	Bola De Dragón	TELEVISIÓN	786503
4.	Flying Free	DANCE/TECHNO	786214
5.	2 Fast 2 Furious	CINE	787120
6.	Centenario R. Madrid	HIMNO	786273
7.	Bring Me To Life	BSO DAREDEVIL	786637
8.	Crash Bandicoot	VIDEOJUEGO	786407
9.	El Novio De La Muerte	HIMNO (estribillo)	787288
10.	How Soon Is Now?	TV EMBRUJADAS	786840

TONOS

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía TONO178 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO178 786512

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP40

787252	El Viaje - POP NACIONAL
787173	Going Under - ROCK INTERNACIONAL
787238	No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
787211	Rosa Y Espinas - POP NACIONAL
787253	Ying Yang - POP NACIONAL
787276	Down - RAP NACIONAL
787287	Caprichosa - POP NACIONAL
787168	Grita! - OT2
787160	Crazy In Love - POP INTERNACIONAL
787338	Juramento - POP NACIONAL

POP/ROCK NACIONAL

786838	La Madre De José - POP
786800	Ojú - POP
787314	Tanto La Quería - POP
786302	Molinos De Viento - ROCK
787140	Papi Chulo - POP
787307	Tirador (Vuelta Ciclista a España)
787242	Quiero Que Vuelva - OT2
787277	Me Basta Con Creer - POP
787334	Un Segundo De Paz - POP
787093	Son De Amores - POP
787127	20 De Enero - POP
787301	Ser Yo - OT2
786289	El Gato López - ROCK
787121	Boogie Boogie - POP
787320	Será - POP
786571	No Me Llames Iluso - POP
787142	Que Vuelva Ya Georgie Dann - P.
786806	Loca - POP
787242	Quiero Que Vuelva - OT2
787240	El Abandonao - POP
787090	Ven Ven Ven - POP
787217	Entre Tú Y Yo - POP
787334	Un Segundo De Paz - POP
787335	Lo Noto - POP

■ = NOVEDAD

POP/ROCK INTERNACIONAL

787137	St. Anger - ROCK
787317	Wildest Dreams - ROCK
787159	Business - POP
787309	Tour De France - POP
787291	Hollywood - POP
787286	Did My Time - ROCK
787163	Jump Jump (An. Estrella Damm)

HIMNOS

785638	A Las Barricadas
785063	Real Madrid
785007	Himno Nacional De España
786641	PP (Partido Popular)
786793	Centenario Atlético Madrid
786700	La Internacional Comunista
786666	El Novio De La Muerte (estrofa)
786828	Himno De La Guardia Civil

VIDEOJUEGOS

786582	In My Mind(FIFA 2003)
786406	Commando
786416	Outrun
786420	Unreal Tournament
787321	Mortal Kombat
785530	Super Mario Bros.

DANCE/TECHNO

786174	Groove 2.0
786558	Look At Me Now
785865	Infected
787333	Fascinated
786541	Scorpia
787319	Shake It
787316	Insomnia
787270	Flying Free V.2
786036	Anglia
787315	Sunlight
786300	Diabólica
786270	Radical
787311	Fallin High
787318	Saxo
786306	Lethal Industry
786570	Libertine

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

TOP EXITOS Envía TONO178 LISTA al 7667 y recibirás la lista de éxitos.

POPULAR

786583	Ratones Coloraos - RUMBA
786650	Ni Más Ni Menos - RUMBA
785549	La Marcha De Los Galdiadores
785570	Paquito El Chocolatero - FESTIV.

CINE/TV

787267	Yo El Vaquilla - CINE
785956	El Último Mohicano - CINE
785574	El Exorcista (Tubular Bells) - CINE
785559	El Padrino - CINE
785566	Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV
786536	Shin Chan (estribillo) - TV
786264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
787167	Barrio Sésamo - TV
787209	Uno Más Uno Son Siete - TV
787275	Siete Vidas - TV
787138	Las Tapitas (Anuncio ONCE) - TV
785002	Misión Imposible - CINE
785939	Terminator - CINE
786617	8 Miles - CINE
787267	Yo El Vaquilla - CINE
787116	Curro Jiménez - TV
786264	La Muerte Tenía Un Precio - CINE
786596	CSI (Las Vegas) - TV
785950	Played A Live (Anuncio Frigo) - TV
786620	Mazinger Z - TV
787216	El Submarino - CINE
786830	Verano Azul - TV
787116	Curro Jiménez - TV
786295	El Bueno, El Feo Y El Malo - CINE

BUSCADOR

¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN Ó LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!

¿COMO FUNCIONA?

- TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO178 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO178 INTERPRETE. Ejemplos: TONO178 SUPER MARIO BROS - TONO178 ZANARKAND - TONO178 LEGEND OF ZELDA - TONO178 TERMINATOR
- IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN178 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos: IMAGEN178 SHIN CHAN - IMAGEN178 BANDERA - IMAGEN178 XXX - IMAGEN178 PS2 - IMAGEN178 CALAVERA
- LOGOS: Envía simplemente LOGO178 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor. Ejemplos: LOGO178 NO FEAR - LOGO178 MARIHUANA - LOGO178 OJOS - LOGO178 QUIKSILVER - LOGO178 GAME CUBE

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

785139	784664	784966	785144	785015	784394	783780
784789	784953	784921	784099	783799	783880	785097

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía IMAGEN178 y la referencia al 7667.
Ejemplo: IMAGEN178 784966

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

785177	785176	785175	785174	785167	785165	785152	785153
785013	784424	784866	784545	783841	784359	783846	785146
785151	785150	785160	785161	785166	785172	785173	785156
784556	784442	784721	784923	783832	784647	783746	783908
785104	785154	785164	785162	785163	785149	784910	783846
783254	785049	785147	785141	784932	785044	785127	785112
785055	784800	784822	784384	784138	784404	783703	783963
783700	784984	785024	783987	784974	785027	785009	784639
785068	784761	785110	785038	783927	784754	784719	784272
785041	784098	784917	785008	784695	784249	784426	783764

MILOGO

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

Tipos de letra: MIGUEL 102 · Miguel 112 · 来喜文友天小 101 · Miguel 108 · Miguel 106 · Miguel 104

Iconos: 307 · 301 · 320 · 303 · 311 · 317 · 316 · 304 · 313 · 315 · 302 · 321 · 335 · 332

Se original y crea tu propio logo!!

1. Piensa en un TEXTO.
2. Elige un TIPO DE LETRA.
3. Elige un ICONO (si quieres).
4. Envía MILOGO178 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MILOGO178 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes esto: →

TOP LOGOS

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

781193	781218	781133
780732	781254	781227

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

A) Por SMS (mensaje):
Envía LOGO178 y la referencia al 7667.
Ejemplo: LOGO178 781193

B) Por TELÉFONO:
Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

781214	781258	781177
781237	780892	781273
781252	780890	781269

MIPOSTAL

IMAGENES NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON

1011	1001	1004
1003	1006	1007
1018	1019	1020
1010	1015	1008
1027	1002	1016
1017	1028	1025

¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES

1. Elige una IMAGEN.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIPOSTAL178 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL178 1027 Alfredo y lo envías al 7667. Recibes esta imágen: ↗

Trivial ¡Juega y Gana!

Hay preguntas para todos: MÚSICA, DEPORTE, POLÍTICA, ARTE, CIENCIA, CINE, HISTORIA Y OCIO.
Envía el texto TRIVIAL178 al 7667 y si pasas el nivel 5 tienes ...!PREMIO SEGURO!
Entrena tu cerebro y demuestra lo que sabes.

Piropos

Envía simplemente PIROPO178 al 7667 y seduce con los mejores piropos que existen en la tierra!.
Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...
Ejemplo: PIROPO178 VERDE



Chistes

Aburrido? Nunca te acuerdas de un buen chiste en el momento oportuno? Envía CHISTE178 al 7667 y al instante puedes reirte con tus amigos/as.
Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LADEN, VERDE,..
Ejemplo: CHISTE178 MACHISTA

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO178 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo:
TRUCO178 PS2 DMC2
TRUCO178 XBOX STEEL BATTALION
TRUCO178 PSX FIFA2003
TRUCO178 GAMECUBE RESIDENT EVIL



SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat.
Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT178 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT178 ?

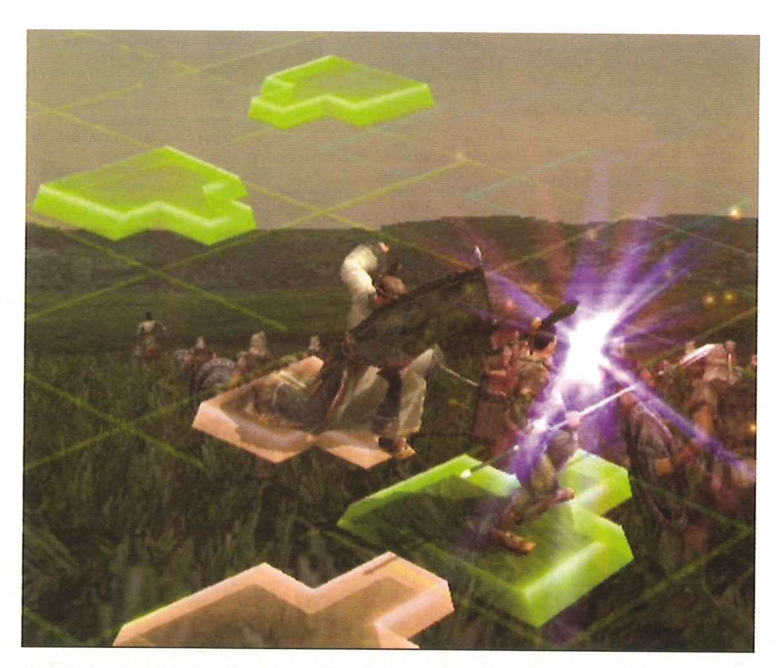
TANGABEACH

JUEGO DE AVENTURA

Has tenido alguna aventura últimamente?
Aquí tienes la oportunidad de ligar o algo más...;-)
Pero antes de poder decidirte por la negra, rubia o morena tendrás que pasar por unas aventuras...

Envía CARIBE178 al 7667 y mojate!

OJO! Si lo consigues tienes un premio seguro



Dynasty Tactics 2

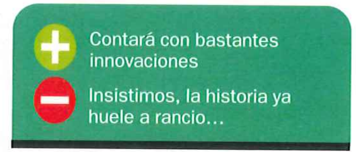
Romance de los Tres Reinos 10ª parte

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Koei**
Editor **Koei**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Lanzamiento **Noviembre**

Los chicos de Koei no parecen estar dispuestos a dejar en paz al pobre *Romance de los Tres Reinos* (utilizado como hilo argumental en el 80% de su producción videojueguil), ya que nos llega ahora la segunda parte de *Dynasty Tactics*, la nueva franquicia que hace un año crearon para exprimi... estooo... utilizar más a fondo las aventuras de Liu Bei, Cao Cao y compañía.

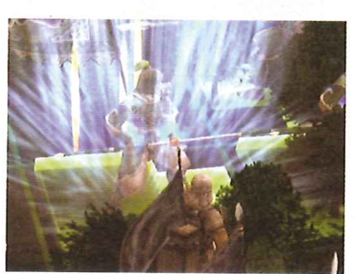
Las principales novedades respecto a su primera parte serán la presencia de Lu Bu como jefe de una de las facciones a elegir (que aumentarán a cuatro) y una mayor importancia de la preparación de nuestros ejércitos entre las batallas, con especial relevancia de la diplomacia y los espías, que pueden conseguir aliar a algún oficial neutral (más o menos de la misma manera en que los partidos políticos van a la caza y captura de los votos indecisos).

En lo que a las batallas se refiere, la principal novedad serán los ataques encadenados, que permitirán que un solo oficial lance todos sus ataques especiales en un mismo turno, dejando al enemigo que los reciba temblando, por supuesto.









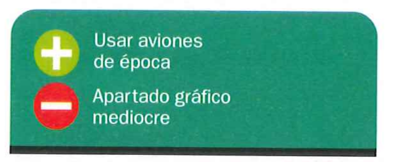
Secret Weapons Over Normandy

¡Alas, cuántos aviones!

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Totally Games**
Editor **Lucas Arts**
Distribuidor **Proein**
Lanzamiento **Diciembre**

Desarrollado por el mismo equipo que la saga *X-Wing*, el juego que nos ocupa nos situará en plena Segunda Guerra Mundial. Perteneceremos a un equipo de pilotos de élite que, a bordo de sus aviones, deberá enfrentarse con otros aviones y tropas de tierra del Tercer Reich. Pero que nadie espere un simulador de vuelo en toda regla, ya que esta nueva entrega de la veterana saga *Secret Weapons* seguirá siendo un juego arcade con pocas dosis de realismo aeronáutico, cumpliendo simplemente la premisa universal que dice que los aviones no pueden volar por debajo del nivel del suelo.

Podremos encontrar 15 localizaciones y 20 modelos de aviones diferentes, equipados únicamente con bombas y metralleta (la época no permitía misiles a lo *Ace Combat*, ¡snif!). El juego no tiene un aspecto gráfico espectacular, aunque tras haberlo probado podemos afirmar que, sin ser una obra maestra, no defraudará a los seguidores del género por su clásica y divertida jugabilidad.

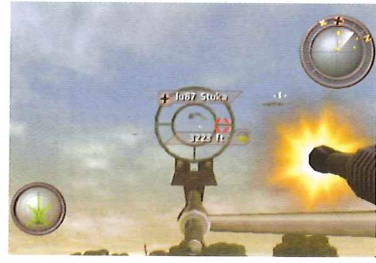






En la Segunda Guerra Mundial también era vital elegir bien el avión antes de una batalla...





Terminator 3

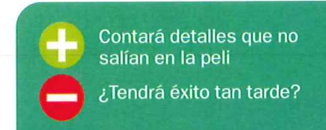
Volveré... después de la película

Plataforma **PS2**
Desarrollador **Black Ops Ent.**
Editor **Atari**
Distribuidor **Atari**
Lanzamiento **Por determinar**

Hacer coincidir un juego con el lanzamiento de una película de éxito suele asegurar unas ventas más que aceptables a poco decente que sea la calidad del producto. Por eso es tan extraño que Atari, que dio una auténtica lección de marketing con el lanzamiento del mediocre *Enter the Matrix,* aún no haya sacado al mercado la versión videojueguil de *Terminator 3*, desde cuyo estreno ya han pasado un buen puñado de meses.

Precisamente encontraremos algunas coincidencias entre este *T3* y lo que en su día ocurrió con el susodicho *Enter the Matrix*, ya que, como en el juego de Shiny, este título recuperará líneas argumentales que la película sólo insinuaba. Para acrecentar esta semejanza con el film, se contó con la participación del exactor (y actualmente político) Arnold Schwarzenegger, que por primera vez ha prestado su voz y su rostro para un videojuego.

En lo que no hay ninguna coincidencia entre ambos títulos "peliculeros" de Atari es en el género: *Terminator 3* será un *shooter* en primera persona de los de toda la vida, aunque el punto de vista pasará a tercera persona cuando se enfrenten los dos Terminators.





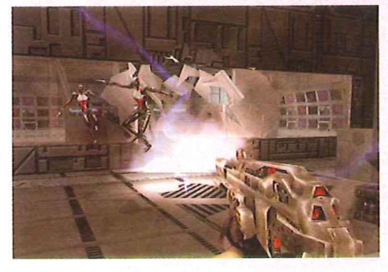
El Gobernador de California ya está preparando su nuevo "Cuerpo de Seguridad"...











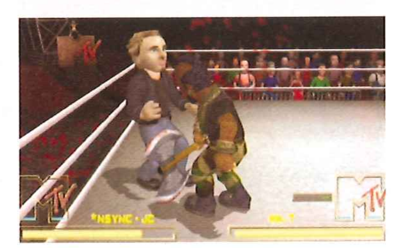


PS2 · Inglés · Big Ape · Take Two · Virgin Play · Octubre

Celebrity Deathmatch

Basado en la popular serie de animación con plastilina que emite la MTV, este título se nos presenta como un juego de lucha con elementos surrealistas y a menudo tan pasados de vueltas que rozan el *gore*. Los protagonistas son famosos americanos, algunos muy conocidos y otros que no lo serán tanto por el público español. Los personajes participan en crueles combates y cuentan con ataques especiales propios que resultan divertidísimos. Además de poder ir desbloqueando nuevos famosos, también podremos configurar uno propio con todas las características que nos dé la gana. Su humor y su ajustado precio serán los únicos alicientes de un juego con un apartado técnico mediocre y que, después de un rato, se hace tremendamente pesado.



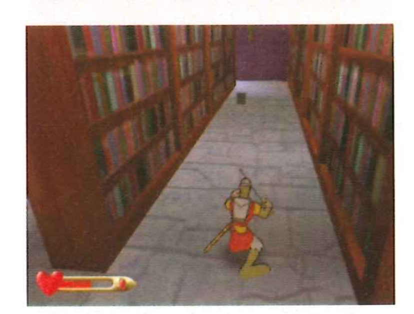


- **Su alto sentido del humor**
- **Aburre al cabo de poco rato**

PS2 · Inglés · Encore · Dragonstone · Proein · Por determinar

Dragon's Lair 3D

Hubo una época, ahora muy lejana, en que las aventuras del caballero Dirk se contaban entre los mejores juegos del mundo (más que nada por una calidad gráfica hasta entonces nunca vista). Con el tiempo la saga *Dragon's Lair* ganó en interactividad, pero perdió mucho peso en el sector. El juego que tenemos entre manos es un plataformas a lo *Crash Bandicoot*, con algunos detalles fantásticos como libros que vuelan o estanterías que intentan aplastarnos. Desgraciadamente los retos suponen un escaso desafío y la calidad técnica del juego resulta bastante decepcionante. De hecho lo mejor son las escenas de vídeo, que de nuevo han sido hechas por el padre de la saga (y genio de la animación) Don Bluth.



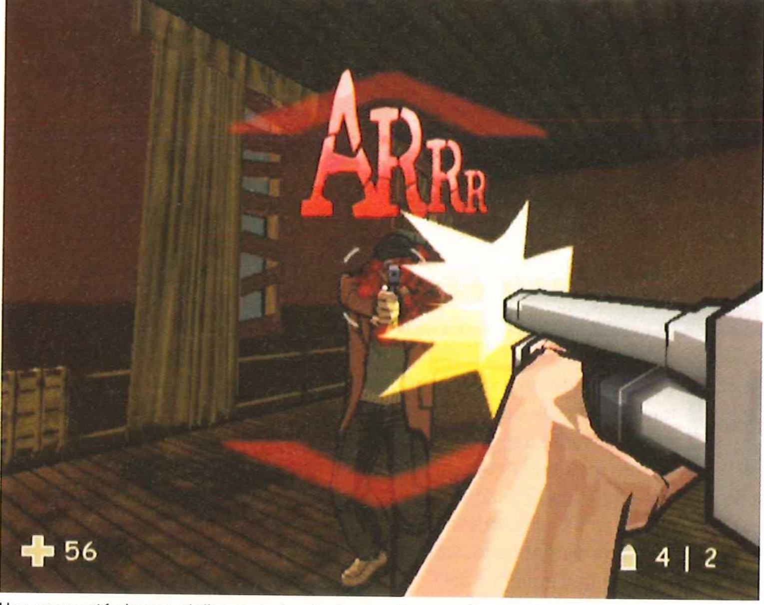
- **Algunas buenas ideas**
- **Técnicamente limitado**

TOP PLANET

Amnesia asesina

XIII

Ubi Soft ha creado el *shooter* más original de los últimos años, y no sólo porque el protagonista sea un asesino amnésico, sino porque lo ha dotado de una variedad y un realismo espectacular.



Una cosa está clara: o el disparo le ha alcanzado o le ha explotado el globo de chicle.

Plataforma **PS2**
Género **Shoot'em- up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Ubi Soft**
Editor **Ubi Soft**
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**

Cuando un juego gana el premio a mejor título de una feria (aunque sea un festival tan en horas bajas como el londinense ECTS) es porque tiene calidad por los cuatro costados. Ese es el caso de *XIII*, un arriesgado título de Ubi Soft que llena de innovaciones el estancado género de los *shooters* en primera persona.

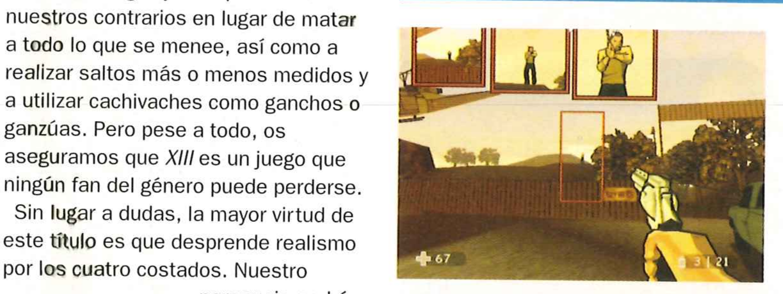
Decimos arriesgado porque los fans del género pueden sentirse un poco decepcionados ante un juego que, bastante a menudo, nos obliga a actuar con sigilo y a noquear a nuestros contrarios en lugar de matar a todo lo que se menee, así como a realizar saltos más o menos medidos y a utilizar cachivaches como ganchos o ganzúas. Pero pese a todo, os aseguramos que *XIII* es un juego que ningún fan del género puede perderse.

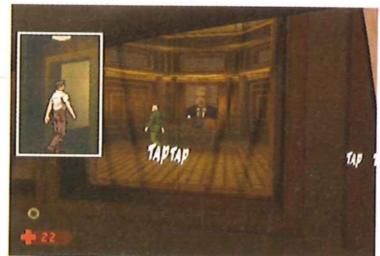
Sin lugar a dudas, la mayor virtud de este título es que desprende realismo por los cuatro costados. Nuestro personaje podrá utilizar buena parte del decorado como arma (desde sillas hasta ceniceros o botellas) recoger cuerpos y trasladarlos, coger a gente desprevenida como rehén o noquearles de un golpe. Pero lo mejor es que en todas estas situaciones, la física de nuestro personaje será perfecta: si transportamos un cuerpo o una silla, se moverá mucho más lento, etc.

La mayor virtud de este título es que desprende realismo por los cuatro costados

Por si eso no os parece bastante realista, los programadores también han cuidado a los enemigos hasta el último detalle. No es lo mismo matar a un contrario desprotegido que a uno que lleve chaleco antibalas; de igual manera que un disparo en la cabeza es mortal de necesidad, excepto si el malo lleva casco, ya que el primer impacto le volará la protección, y un segundo será el que acabe con su vida.

Añadid a esto que la IA de dichos enemigos es de lo mejorcito





Los héroes no solo matan

En un principio, los *shooters* se basaban básicamente en matar a todo lo que se meneará en pantalla, pero en los últimos años se ha puesto de moda que nuestros héroes tengan otras misiones aparte de darle al gatillo, y *XIII* no es una excepción:



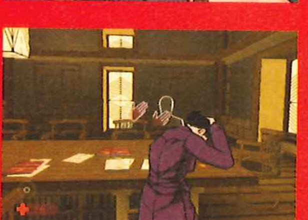
Proteger a la gente

Lo importante en estos casos no es avanzar, sino asegurarse de que no mueran tus protegidos. Ni que decir tiene que suelen ser de lo más estúpido y se meten siempre en la boca del lobo; pero bueno, si fueran unos machotes igual de eficaces que el protagonista, ¿dónde estaría la diversión?



Pasar desapercibido

En esta ocasión, lo importante no es matar a los guardias, si no evitar que den la alarma, (vale, eso se consigue matándolos, que es lo divertido; pero sin armar mucho escándalo). Resumiendo: tenemos otro videojuego con toques de sigilo.



Ser un buen samaritano

En determinadas fases nos encontraremos con civiles inocentes y/o agentes de la ley que intentan detenernos (pero de buen rollo, eso sí). El problema es que no podremos matarlos, así que habrá que noquearlos o directamente evitar que nos vean.



Los rehenes siempre hacen igual. Tres tipos armados delante, y le echa la culpa al secuestrador.

que hemos visto (en las fases más avanzadas se agachan, ruedan por el suelo y esquivan nuestros disparos que es un portento) y que debemos ajustar nuestra puntería al máximo para poder acabar con cada uno de ellos. El resultado es un juego real y difícil a partes iguales, y todo un reto para los aficionados al género.

Por desgracia, las "ventanas emergentes", esas viñetas que surgen en determinados momentos, dejan un sabor agridulce. Son bastante espectaculares cuando nos muestran de cerca un disparo certero; pero a veces (sólo a veces) crean bastante caos cuando nos enseñan algo que está ocurriendo en otro lugar y no consiguen hacernos entender dónde es ese lugar exactamente. De todas formas, una vez inicias una partida a *XIII*, su absorbente historia te obliga a seguir jugando para saber quién es este misterioso personaje y si es el asesino del Presidente de los Estados Unidos William Sheridan. Es lo que tiene tener un guión de cómic.

En todas las situaciones del juego la física de nuestro personaje roza la perfección

Además, por si no fuera bastante con tener un modo historio que nada tiene que envidiar al más complicado thriller de Hollywood; el juego incluye un modo multijugador de lo más completito, que pronto permitirá (siempre que dispongas de tu kit de conexión y banda ancha) partidas *on-line* a modos clásicos como combate a muerte o combate por equipos. ¿Quién da más?






La sensación de realismo...
...pese a su estética de cómic
Variado a más no poder


A algunos "clásicos" no les convencerá
Que no te gusten los *shooters*

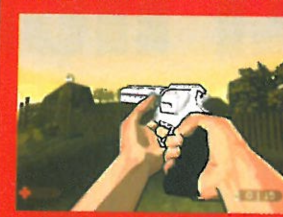
Ambientación	9,5
Gráficos	8,5
Jugabilidad	9
Duración	8,5
Vidilla	8,5

9


Te gustará si te gustan...
Red Faction* y *Time Splitters 2

¡Serás hijo de cómic!

La mejor noticia para los amantes del tebeo es que los desarrolladores han hecho el juego con más influencias del cómic de historia:



El *Cel Shading*

Sin duda es una de las técnicas gráficas más utilizadas en los últimos años. Como os habremos dicho en más de 50 ocasiones en los últimos meses, sirve para dotar a los juegos de un aspecto similar al del dibujo animado (o al del cómic, claro); así que este título era un candidato ideal para usar esta técnica.



Las ventanas emergentes

Todo un invento. Nos "acercan" a acciones lejanas y nos muestran situaciones que ocurren en otros lugares. De hecho, no son más que la traslación de las viñetas del cómic al mundo de los videojuegos. Es una lástima que en alguna ocasión nos líen un poco al no dejar claro donde sucede una acción.



Las "escenas" de video

XIII cuenta con unas escenas de video que nos muestran diversas acciones simultáneas en... viñetas. El efecto, para que os hagáis una idea, es similar al de la película *Hulk*, cuando diversas acciones que se desarrollaban a la vez en la acción se mostraban en una pantalla fragmentada.



La "visualización" de sonido

Al igual que en un tebeo cualquiera, *XIII* utiliza rótulos para mostrar los disparos, los gritos de muerte y demás efectos de sonido (aunque tranquilos, que todo eso suena igualmente). Es especialmente espectacular el alarido agónico de los que caen por un precipicio, ya que las letras les siguen por la pantalla.



Los bocadillos

Que la representación de las voces de los personajes en un videojuego se haga mediante los típicos bocadillos del tebeo es algo que ya se había utilizado, pero desde luego en el caso de *XIII* la idea no es sólo mostrar de donde viene el sonido, sino acercarlo aún más al cómic.



TOP PLANET

El talento de Mister Jak

Jak II: El Renegado

Desde las maniobras de la mili, la redacción de *PlanetStation* no había visto tanto salto seguido con un fusil enorme en la mano. ¿De dónde sacará las fuerzas este tipo?

Plataforma **PS2**
Género **Plataformas**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Naughty Dog**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

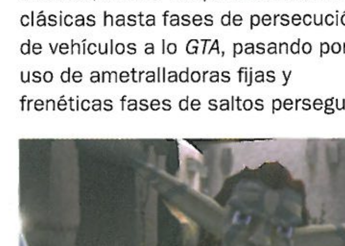
Para que quede bien clarito desde el principio: todo lo que os dijimos en la previa del mes pasado sobre este regreso de Jak y Daxter a la PS2 ha resultado ser una gran verdad (y no hablaremos de los salpicones de babas en la pantalla del ordenador mientras escribíamos el artículo, porque sería desagradable...); y es que una vez jugada y exprimida la versión definitiva del juego, uno se da cuenta de que *Jak II* ha hecho lo que parecía el más difícil todavía: quitarle a su primera parte la corona del mejor plataformas para la negra de Sony.

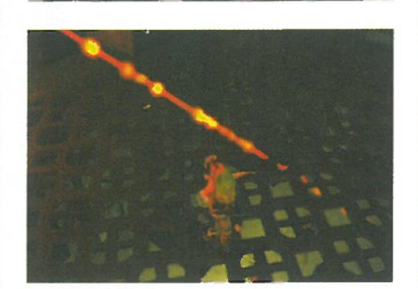
Para empezar, porque como toda secuela que merezca tomarse en consideración no es una mera copia, sino que ofrece algo diferente. Dejando a un lado el tan traído y llevado tono más adulto y oscuro del juego (aunque tranquilos, que tampoco es la decimoctava parte de *Pesadilla en Elm Street*) lo más importante es que tiene unas posibilidades inacabables: cada nueva misión nos arroja a una fase que poco tendrá que ver con la anterior, desde las plataformas más clásicas hasta fases de persecución de vehículos a lo *GTA*, pasando por el uso de ametralladoras fijas y frenéticas fases de saltos perseguidos

Es junto a *Contra* y *Shinobi* uno de los títulos más despiadadamente difíciles de PS2



▶ UN AVISO PARA LOS LECTORES CON HIJOS PEQUEÑOS: no os dejéis engañar por los simpáticos personajes de la carátula, los menores de 8 años posiblemente no puedan dominar todos los botones que el manejo del bueno de Jak exige... así que pensadlo bien.



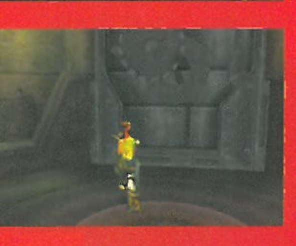


Un juego sin cargas... ¿o no?

Uno de los detalles de más fama en el primer *Jak & Daxter* fue la ausencia total de tiempos de carga entre las distintas fases... Bueno, de hecho es bien sabido que, desde que se dejaron de utilizar los cartuchos, cargas ha habido y habrá, pero carece de importancia si los programadores logran disfrazarlo así de bien:

Ascensores

Nuestro personaje se monta en el elevador, y además de acceder a un nivel inferior o superior, como es lógico, el juego aprovecha la animación consiguiente para cargar la zona. Mira que son listos estos desarrolladores...



Puertas "grandotas"

Para salir de la ciudad, entrar en las alcantarillas u otras visitas a zonas desconocidas, nos encontraremos con una puerta la mar de blindada que tarda una eternidad en abrir la gran cantidad de cierres que tiene... ¿adivináis por qué?



Aros de teletransporte

Como ya os dijimos el mes pasado, estos aros nos permite acceder a una nueva zona casi de inmediato... bueno "casi", porque mientras estamos viajando en el éter la cámara se da un largo paseo hasta ell aro en el que vamos a aparecer...



.Aquí, los hombres del Barón Praxis intentando electrocutar a Jak... Su venganza será terrible.



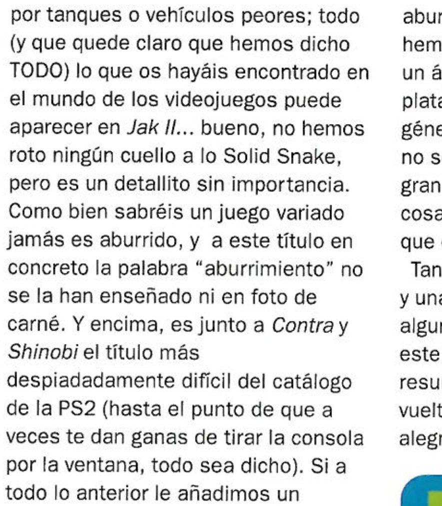
Que sí que el nivel técnico es impresinante. ¡Pero no tenemos tiempo para mirar el paisaje!











por tanques o vehículos peores; todo (y que quede claro que hemos dicho TODO) lo que os hayáis encontrado en el mundo de los videojuegos puede aparecer en *Jak II*... bueno, no hemos roto ningún cuello a lo Solid Snake, pero es un detallito sin importancia. Como bien sabréis un juego variado jamás es aburrido, y a este título en concreto la palabra "aburrimiento" no se la han enseñado ni en foto de carné. Y encima, es junto a *Contra* y *Shinobi* el título más despiadadamente difícil del catálogo de la PS2 (hasta el punto de que a veces te dan ganas de tirar la consola por la ventana, todo sea dicho). Si a todo lo anterior le añadimos un doblaje de lujo (mención especial a la voz de Daxter, para desternillarse, vamos) una calidad técnica a prueba de bomba y horas de juego para aburrir (¡En sentido figurado! Ya hemos dicho que el juego no aburre ni un ápice) pues el resultado es un plataformas que puede reinar en el género por muchos, muchos años... a no ser que Ratchet y Clank (la otra gran pareja videojueguil para estas cosas de las plataformas) tengan algo que decir, claro.

Tan sólo unas cámaras algo bruscas y una cierta sensación de caos en algunas fases de conducción alejan a este juego del 10 absoluto.En resumen, que Naughty Dog lo ha vuelto a hacer, y no sabéis cómo nos alegramos...





Sin lugar para el aburrimiento
Variado a más no poder
El sentido del humor



Increíblemente difícil
La cámara falla a veces
Que se acabe

Ambientación	**9,5**	**9,5**
Gráficos	**9**	
Jugabilidad	**9,5**	
Duración	**9,5**	
Vidilla	**9,5**	



Te gustará si te gustan...
Jak & Daxter y
Ratchet & Clank

Unas palabras de los padres de la parejita

***PlanetStation* ha conseguido hablar con Jason Rubin (cofundador de Naughty Dog), Evan Wells (director de *Jak II*) y Stephen White (director de programación).**

PlanetStation: ¿Cuál fue el mayor reto al que os enfrentasteis al realizar *Jak II: El Renegado*?
Stephen White: Tuvimos la tentación de sencillamente reutilizar el motor existente... pero queríamos llevar el juego en nuevas direcciones y darle a la audiencia una experiencia imposible de realizar con la tecnología de *Jak & Daxter*. Para conseguirlo hemos rehecho y mejorado todos los aspectos del motor antiguo, con lo que no sólo hemos conseguido crear escenarios y personajes más grandes y detallados, sino que podemos aumentar la interacción del jugador con los personajes y los entornos.

PlanetStation: ¿Por qué ese giro "adulto" con respecto a *Jak & Daxter*?
Evan Wells: Sentimos que nuestra audiencia ha madurado a lo largo de los años, igual que nosotros lo hemos hecho como desarrolladores.. Los días de los plataformas basados en historias tan simples como rescatar a una princesa de un castillo han pasado: en *Jak II*, la principal motivación de Jak es la venganza, y la trama es profunda y compleja, con giros de la trama inesperados.

PlanetStation: ¿Qué juegos os han inspirado a la hora de realizar *Jak II*?
Evan Wells: Me vienen a la cabeza la serie *Mario, Sonic, Spyro, Donkey Kong, Banjo* y por supuesto *Crash*... Nos ha ayudado algo *GTA: Vice City*, y lo mismo podemos decir de *Tony Hawk's*. Y después está lo que hemos hecho con la trama, que está muy influenciada por la saga *Final Fantasy*, además de algunas ideas para los tiroteos de *Robotron* (en serio).

PlanetStation: ¿Os habéis planteado dejar de lado las plataformas y probar nuevos géneros?
Jason Rubin: No hay razón por la que no podamos tocar otros géneros en un futuro. Cada vez que terminamos un juego, pensamos en qué es lo próximo que queremos hacer. La mayoría del tiempo lo que buscamos es hacer un juego de acción... pero no siempre ha sido así: recordad *CTR: Crash Team Racing*. El tiempo lo dirá.

TOP PLANET

El rey ha vuelto... ¡larga vida al rey!

Pro Evolution Soccer 3

Pese a que la oposición de *FIFA* es más dura que nunca, Konami no se ha amilanado y ha mejorado aún un poco más su saga *PES*, convertida ya en un referente genérico

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **KCET**
Editor **Konami**
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**

Es difícil explicarle a un fanático de los *FIFA*, en los que la curva de dificultad es bastante menos empinada que en *PES* (por aquello de que podemos marcar más goles que Oliver Atom jugando contra el Extremadura), la auténtica grandeza de la serie balompédica de Konami.

Hay que tener paciencia y perder muchos partidos, aprendiendo día a día todos los secretos de su juego, para llegar a controlar con auténtica soltura todas las inmensas posibilidades de la saga, la tremendísima libertad que sus desarrolladores nos otorgan para hacer el tipo de fútbol que nos dé la real gana. No otorga la satisfacción inmediata de los juegos de EA Sports pero, a más largo plazo, dominarlo proporciona una inenerrable sensación de orgullo.

Y es que Konami no necesita inventos jugables de nombres enrevesados y 100% americanos para justificar su actual posición de rey de los simuladores balompédicos: le basta con conservar el mejor sistema de control que hay actualmente en el mercado, incluyendo sencillamente unas mejoras mínimas... pero significativas para el jugón de *PES* más avezado.

La mejora más destacada es la aplicación de la ley de la ventaja por parte del árbitro

La más destacada es, sin lugar a dudas, la aplicación de la ley de la ventaja por parte del árbitro (lo que evita que jugadas prometedoras acaben descabezadas cual programa sin éxito en la parrilla de Antena 3), aunque tampoco hay que despreciar la mayor facilidad que ahora tendremos para realizar voleas (gracias a la habilidad que tienen ahora los delanteros para rematar sin controlar el balón) o el mayor control que tenemos sobre los porteros. También se ha refinado un año más la IA de los futbolistas contrarios (¿es que estos muñecajos poligonales no tienen un límite en su inteligencia preprogramada?), que presionan con más eficacia que nunca, obligándonos muchas veces a darles la espalda para intentar forzar una falta mientras esperamos



No, el defensa no tiene problemas venéreos, sólo se protege del lanzamiento de falta.

Creando al jugador perfecto

PES 3 **contiene uno de los editores de jugadores más completos que jamás habíamos visto en un juego de fútbol. Aquí os explicaremos cómo crear un futbolista envidiable.**



Buena imagen

Si queréis que pueda competir con David Beckham hay que darle al jugador a crear un aire señorial, atractivo y magnético. Las innumerables opciones que nos da el editor nos permiten resultados tan espectaculares como éste.



Nombre con gancho

Todo jugador que se precie debe llevar en su camiseta un nombre característico, rompedor, que le otorgue carisma y el público recuerde con facilidad. Además, de paso también podrás escoger una forma para que el locutor le llame.



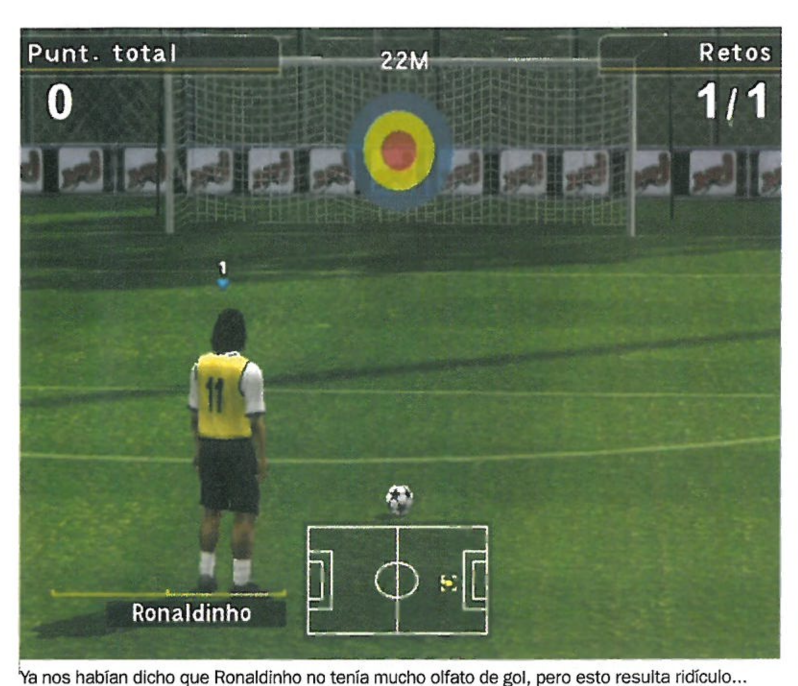
Características a tope

¿Para qué andarse con remilgos? Dale a tu jugador unas capacidades que dejen a la delantera del Madrid como un montón de patatas dignos de jugar en Tercera Regional. En *PES 3* no hay puntos límite, así que construye un Oliver Atom.



¡A jugaaaaaaar!

Prueba a tu nuevo jugador y disfruta con su prestancia, su elegancia y su buen hacer sobre el campo. Eso sí, cuidado no se distraiga demasiado con las mujeres del público... especialmente si una de ellas es una tal Nuria Fergó (ejem ejem).



Ya nos habían dicho que Ronaldinho no tenía mucho olfato de gol, pero esto resulta ridículo...

"Pero hombre, cuando te dije que pusieras tu pierna en el tiro no lo decía literalmente"

desesperadamente a que un compañero de nuestro equipo venga a ayudarnos.

¡Vivan los 60 Hz!

Los desarrolladores de *Pro Evolution Soccer 3* también le han dado un buen repaso al aspecto visual de la saga que, sin llegar a lo que EA Sports consigue en sus títulos futboleros, ha ganado en espectacularidad. También se han multiplicado las animaciones de los jugadores y se han suavizado las transiciones entre ellas (algo de lo que los autores de *FIFA* deberían tomar buena nota), dándole a los jugadores y a sus acciones un aspecto mucho más realista. Y por si fuera poco, el añadido de la opción 60 Hz nos deja jugar (¡por fin!) a la velocidad original de *Winning Eleven 7*.

Se han multiplicado las animaciones y se han suavizado las transiciones entre ellas

En cuanto a los modos de juego no vamos a encontrarnos con ninguna sorpresa aparte de la introducción de los "PES", unos puntos que se nos otorgan por cada victoria que consigamos en cualquiera de las modalidades de *PES 3* y gracias a los que podemos comprar todo tipo de mejoras para el juego, entre ellas una utilísima función que nos permite traspasar jugadores libremente, pudiendo actualizar las plantillas fácil y cómodamente. Precisamente podemos obtener muchos de esos puntos gracias al mejorado modo Entrenamiento Reto, cuyas pruebas ahora tienen varios niveles de dificultad que multiplican exponencialmente los PES que ganamos gracias a ellas.

Donde no vamos a encontrar mejoras es en los comentaristas, que son los mismos de *PES 2* y realizan una labor igual de sosa y a ratos totalmente surrealista (pasan de elogiar tu juego a calificarte como una vergüenza para el fútbol) ni en las licencias, ya que aunque contamos con equipos completos como Milan, Roma, Lazio, Parma, Juventus y Feyenoord, aún nos encontramos con notables huecos como los falsos nombres de los jugadores holandeses. Defectos que, pese a la notable mejoría de la competencia (léase *FIFA 2004*), no empañan la verdad: *PES 3* es el mejor simulador futbolístico del mercado.


¡El control es aún mejor!
Técnicamente más espectacular
Por fin hay opción 60 Hz


¡Los jugadores con seudónimo!
Los sosísimos comentarios
No tiene opciones *on-line*

Ambientación	8,5	9,5
Gráficos	9	
Jugabilidad	10	
Duración	9	
Vidilla	9,5	


Te gustará si te gustan...
Pro Evolution Soccer* y *Pro Evolution Soccer 2







► UNA DE LAS OPCIONES MÁS CURIOSAS de este *Pro Evolution Soccer 3* es la que nos permite llevar a un solo jugador durante todo el partido. No se trata precisamente de *Libero Grande*, más que nada porque tus compañeros de equipo son un tanto chupones, pero es un cambio divertido para los más futboleros.



► CON LO QUE *PES 3* NO PUEDE COMPETIR de ninguna manera es con la capacidad de juego *on-line* de *FIFA 2004*: al principio Konami anunció que se podrían bajar actualizaciones vía Internet, pero finalmente ni siquiera se ha incluido dicha opción. Una auténtica lástima y un punto negativo para el simulador futbolístico de Konami.





TOP PLANET

Nueva temporada, nuevo FIFA

FIFA 2004

EA Sports lo ha conseguido. La línea ascendente de su saga más famosa ha alcanzado en su edición de 2004 su punto más alto. ¡Se acabó eso de convertir en pichichi hasta a Portillo!

Plataforma **PS2**
Género **Deportes**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA Sports**
Editor **EA Sports**
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**

Después de un más que correcto *FIFA 2003*, EA Sports ha trabajado duro para mejorar casi todos los aspectos de su juego estrella, y después de probarlo tenemos que decir que lo ha logrado. Por fin los partidos tienen mucho en común con la realidad: los balones no van de pie en pie como unidos por un imán, no todas las faltas se cometen barriendo a un jugador desde el suelo y el balón comienza a tener la física propia de una esfera de 420 gramos. Y todo ello sin perder el espíritu que le ha hecho recibir al juego tantas alabanzas como críticas: la jugabilidad.

A pesar de los nuevos conceptos como el Off the ball (importado con acierto de su hermano *Madden*), el juego sigue siendo accesible desde el principio para casi cualquier jugador. No resulta tan complicado como otros juegos deportivos (nos hemos propuesto en esta evaluación no mencionar demasiado cierto juego nipón, aunque a veces sea inevitable) hilvanar jugadas vistosas y dar ciertos sustos a la portería contraria. Lo del gol ya es otra cosa. La desaparición del "gol estándar" o "gol FIFA" y la remozada inteligencia artificial del juego nos lo pondrán bastante más difícil que en anteriores ediciones. Lo ideal para no perder moral al principio es llamar a nuestro primo de ocho años, colocarle un equipo coreano y enfrentarlo a nuestro Milán.

Los futbolistas están bien modelados y de cabeza para abajo se mueven con naturalidad

El paso del tiempo, como es lógico, también ha permitido a los desarrolladores mejorar el aspecto gráfico de los jugadores. Como mínimo, ya no tendremos que disfrutar de esos hombros de enormes polígonos más propios de un juego de rugby. Los jugadores han sido fielmente modelados y de cabeza para abajo se mueven con bastante naturalidad,





Desde luego, la apariencia de los jugadores es de lo más realista... Hasta el próximo cambio de *look* de Beckham, claro.

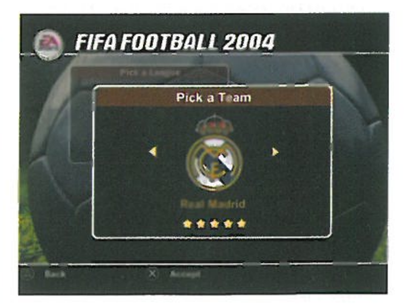


¿Se supone que queremos marcar? Pues por el amor de Dios, ¡no se la des a Kluivert!

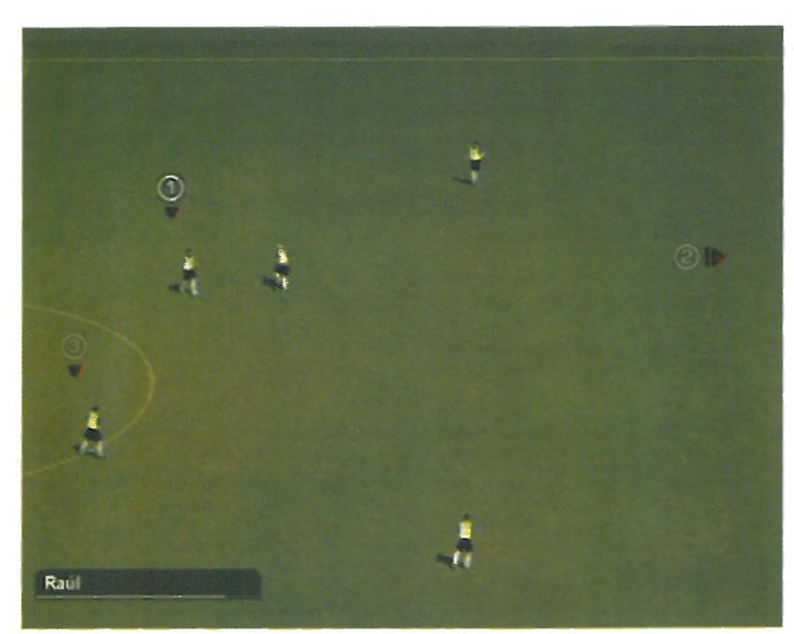




▶ LA LOGRADA FÍSICA DEL BALÓN NO SÓLO ES APRECIABLE en las "roscas" que meten los jugadores en los centros y córners. Los rechaces del portero o de la defensa al golpear el balón han sido fielmente recreados, así como el rozamiento que va frenando al balón a medida que rueda por el césped. Es más importante que nunca tener a un buen matador arriba que remate todos esos balones perdidos...







Esta es sin duda la parte más irreal del *FIFA*: los jugadores entrenando duramente.

aunque con un deje algo "acartonado", marca de la casa. Asimismo, los peloteros han visto ampliada su gama de movimientos al igual que los guardametas, que poseen un interesante repertorio de estiradas y salidas (aunque no deje de ser extraño ver a Burgos en una palomita a lo Benji Price). Los demás aspectos, como los estadios y el público también han mejorado, aunque era ya era bastante difícil dado el gran nivel que tenían en su anterior versión. Como mínimo han aumentado en número y se han incluido campos de entrenamiento y campos sin gradas de fondo y con poca capacidad para los partidos de las divisiones inferiores.

Lo demás es ya conocido: todas las equipaciones, cánticos y nombres de todos los jugadores. Más equipos que nunca (350) y casi todas las competiciones. En este aspecto, el esfuerzo ha sido enorme y no tiene parangón con ningún otro juego de fútbol. Hay quien le achaca la ausencia de un editor de jugadores, pero visto lo visto, ¿quién lo necesita?

Además, no hay que olvidar la gran labor de los comentaristas Paco González y Manolo Lama, que año a año le van cogiendo el gustillo a eso de comentar fútbol virtual y se les ve más sueltos que nunca. Por todo esto y por lo mencionado anteriormente, el juego goza de una ambientación sobresaliente, en la que muchas veces nos parece estar viendo (y escuchando) un partido de verdad. Vamos, que sólo falta Manolo el del Bombo atronando las gradas...

Por último, hay que destacar dos cosas que marcarán la diferencia con respecto a potenciales competidores: la opción *on-line* y el "Fútbol Fusión". Con la primera, se acabaron las tardes aburridas aunque no tengas amigos o ellos jueguen desde su casa. Incluir la opción *on-line* en un juego de fútbol es abrir un universo nuevo de ligas y trofeos contra rivales de carne y hueso de todo el globo. Y con el "Fútbol Fusión", llega la oportunidad de fusionar un gran *manager* con un increíble simulador... ¿Se puede pedir más? Meter al Zamora en Champions ya no es un sueño imposible.

Ha aumentado el número de los estadios y se han agregado algunos de poca capacidad







Además de permitir que los jugadores se parezcan a la realidad cual gotas de agua, la licencia sirve para dar datos completitos









▶ EL UNO CONTRA UNO HA SIDO SIEMPRE UNA JUGADA CLAVE EN ANTERIORES EDICIONES DEL *FIFA*. Si un delantero superaba a su defensor sólo el portero o la torpeza de quien lo controla podía evitar el gol. Esta nueva versión trata de paliar este desequilibrio con una buena idea: el botón "llamar al segundo defensor", que traerá al defensa más cercano a ayudarnos con ese delantero rebelde que tantos problemas nos da. Es muy útil, ya que al ser controlado por la máquina, es bastante preciso en los cortes. Aunque claro, deja a la defensa más vendida que Bustamante en una olimpiada matemática.



Jugadas a balón parado, petos de colores llamativos, botoncitos encima de los jugadores... Realismo puro, oigan.



¿A ver a quién le paso el balón? El cuadrado está mejor situado, pero el círculo me cae mejor.

El juego que no le gustaría a Cruyff

Club Football

Codemasters quiere meterse en el mercado de los simuladores futbolísticos con un juego técnicamente notable pero que tiene lagunas en su jugabilidad

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Codemasters**
Editor **Codemasters**
Distribuidor **Codemasters**
Precio **59,95 euros**

Hay que reconocer que *Club Football* tiene un apartado técnico que nada tiene que envidiar a *Pro Evolution Soccer* o a *FIFA*, ya que cuenta con unos modelados de los jugadores con un parecido casi fotográfico y todas las plantillas que presenta están perfectamente actualizadas... Hasta aquí muy bien, pero este juego de Codemasters sufre el síndrome de la selección española: que falla en lo que más importa. En este caso, como en todo juego de fútbol que se precie, la jugabilidad.

Y es que aunque tome como plantilla el sistema de juego de la saga de Konami (incluso utiliza exactamente la misma configuración de botones), el control de los jugadores de *Club Football* deja bastante que desear, basculando entre el realismo exacerbado y la inverosimilitud a lo *Oliver y Benji*. Por ejemplo, para llevarte el balón tienes que templarlo antes, pero en cambio es relativamente fácil cruzar el campo de punta a punta con el balón a los pies.

A eso hay que unirle una velocidad de reacción de los jugadores bastante lenta y un sistema de pases bastante a la buena de Dios, lo que provoca que jugar al primer toque sea totalmente imposible. Esto no sólo provoca que realizar jugadas sea cuestión de adelantarse a las reacciones de los contrarios, sino que además crea unos caos defensivos de agárrate y no te menees. Aun así, con un poco de paciencia y de comprensión, no es tan complicado hacerse con el control de *Club Football*... pero claro, en la comparación con sus principales rivales éste tiene bastante poco que hacer.

El control bascula entre el realismo exacerbado y la inverosimilitud a lo *Oliver y Benji*



▶ LOS CHICOS DE CODEMASTERS HAN FICHADO COMO COMENTARISTA de los partidos al inefable José Ángel de la Casa, director de producción de programas deportivos de TVE y responsable de las soporíferas narraciones de la cadena estatal junto al no menos aburrido Michel.

- Buen nivel técnico
- Plantillas actualizadas
- Control irregular

Ambientación	7
Gráficos	8,5
Jugabilidad	6,5
Duración	7
Vidilla	6,5

7,5

Te gustará si te gustan... ***Pro Evolution Soccer* y *FIFA***





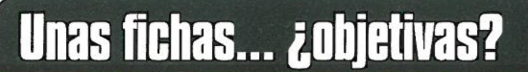
"Y ahora te saco una tarjeta roja porque no me *Guti* nada cómo le has entrado"





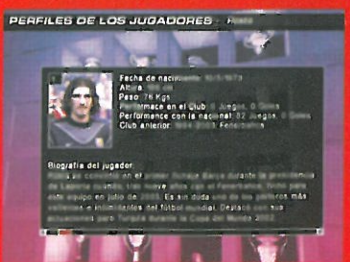






Unas fichas... ¿objetivas?





Por aquello de que van dirigidas a los fanáticos del equipo al que corresponde el juego, las fichas incluidas sobre sus jugadores son... digamos... un tanto excesivamente entusiastas. Y es que decir de Michel Salgado "Fuerza y pundonor para la banda derecha del Madrid" o de Rüstü "Es sin duda uno de los porteros más valientes e intimidantes del fútbol mundial" no es precisamente una muestra de objetividad periodística. De todas formas, y no es por hacernos sangre con el tema, pero las fichas de los jugadores del Madrid son algo más "floridas" que las del Barcelona. Será el orgullo de sus nueve Copas de Europa...

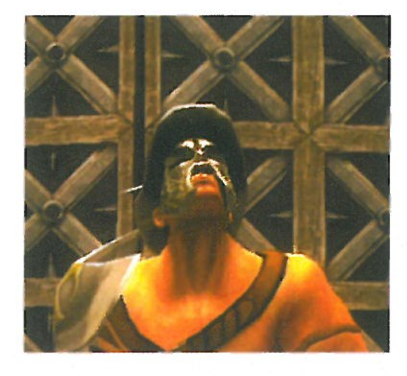
Gladiator: Sword of Vengeance

Sangre y arena (del circo)

Plataforma **PS2**
Género **Beat'em-up**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Acclaim**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Cójase una mecánica a lo *Double Dragon* o *Target Renegade* (o sea, jarabe de palo contra todo lo que se meneé y no sea nuestro protagonista) y añádesele una estética de *peplum* (para los que no tengan mucha idea de cine de aquel antiguo, un *peplum* es una película de romanos a lo *Quo Vadis* o *La Caída del Imperio Romano*). El resultado sería algo muy parecido a este juego; y la verdad, *Gladiator* es una grata sorpresa ya que presenta un nivel técnico notable, con unos fondos sin rastro de niebla y un motor gráfico muy fluido...claro que a eso también ayuda que cuando se juntan muchos personajes en pantallas se ven más pequeños que la actividad cerebral de un guionista de *Operación Triunfo.*

En el lado positivo del juego encontramos que hay muchos tipos (y tamaños) de enemigos y que iremos recibiendo armas más poderosas para irlos aniquilando. En el negativo, que los movimientos de que disponemos para enfrentarnos a dichos enemigos son bastante iguales... o sea que la cosa se acaba haciendo algo repetitiva al avanzar en la partida.



Es lo que tiene el Coliseo de Roma: se queda uno anonadado mirando al techo. Pero como no espabile el pobre le van a linchar.

- El nivel técnico
- Una historia bien construida
- Importa poco que ataque se utilice

Ambientación	7
Gráficos	7,5
Jugabilidad	8
Duración	7,5
Vidilla	7

7,5

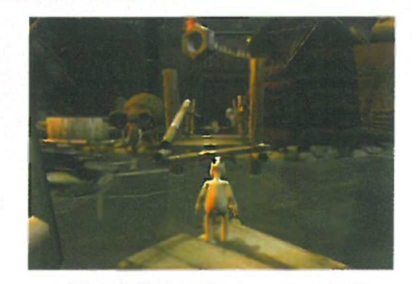




PS2 · Plataformas · Castellano · Frontier · BAM Entertaintment · Acclaim · 59,95 euros

Wallace and Groomit

Wallace and Groomit no es una de las parejas animadas más famosas de la historia de la animación, aunque sin lugar a dudas sus aventuras son de las más divertidas que este humilde redactor se haya echado en cara. Ese carisma favorece en algo a este juego, pero por desgracia las partes jugables (básicamente plataformeras aunque con algún toque de aventuras) no llegan al nivel de los grandes juegos del género, como podría ser cualquier episodio de las sagas *Jak and Daxter* o *Ratchet and Clank*. A esto se añade un acabado técnico que desaprovecha el perfecto modelado de todos los personajes con un motor gráfico de lo más brusquito.





- El carisma y el diseño de los personajes
- Un plataformas descafeinado



6,5

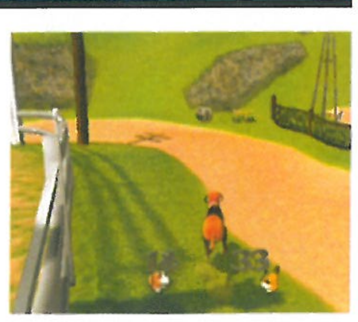
PS2 · Aventura · Castellano · Frontier · Sony · Sony · 49,99 euros

Dog's Life

En el papel del sano y enérgico perro Jake (seguro que con todo esto tiene que ver cierta marca de comida para perros que ejerce de patrocinador del juego) deberemos rescatar a nuestra amada, que ha sido secuestrada por los crueles trabajadores de la perrera. El modo de hacerlo será ir participando en diversas pruebas de lo más "perras", como jugar a la pelota o ganar carreras... Pero para ello primero deberemos utilizar nuestra mirada en primera persona (¿o deberíamos decir en primer perro?) para conseguir diversos olores que las desbloqueen. Lástima que dichas pruebas sean muy simples, algo que ni el notable aspecto gráfico hace olvidar.

- Original, sin duda
- Cierto tufo a publirreportaje

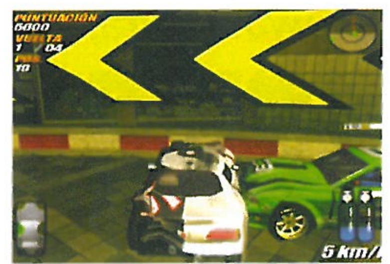
7





Destruction Derby Arenas

Coches rotos, frenos locos

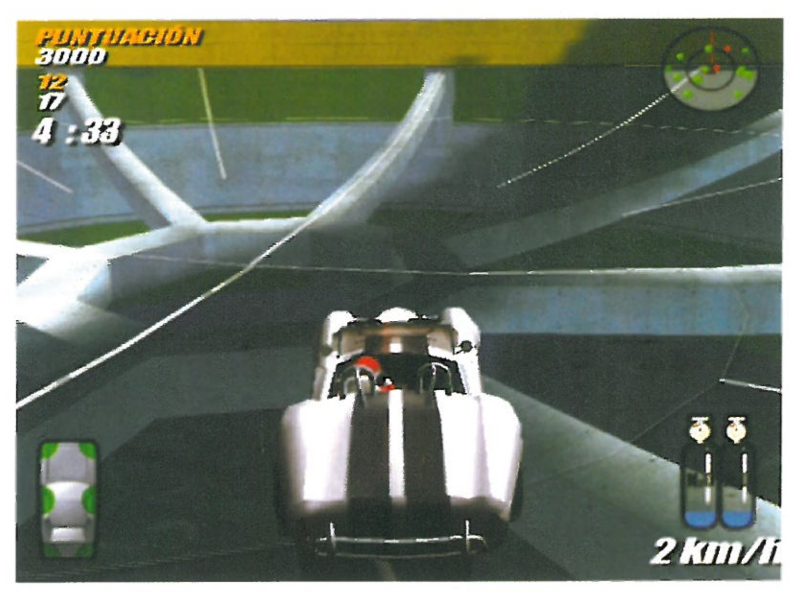



Plataforma **PS2**
Género **Carreras**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Studio 33**
Editor **Sony**
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**

Con el lanzamiento del juego *on-line* para PlayStation 2, Sony está dándole caña a sus estudios internos de desarrollo para que llenen lo antes posible su catálogo de juegos en red. Quizá por aquello de que dan más juego para picarse entre amiguetes, entre ellos abundan los títulos de enfrentamiento sobre ruedas como *Twisted Metal: Black On-Line*, *Hardware On-Line*... o el que nos ocupa, *Destruction Derby Arenas*.

La cuestión es si este título de Studio 33 aporta algo que no tengan sus compañeros consoleros... y la verdad es que, aparte de la ausencia de armas, no es así. El juego no deja de ser una especie de espectacularización de la saga creada por Reflections hace ocho años, dándole mayor variedad de modos y unos escenarios mucho más peliculeros... pero, aun así, no deja de ser un *Destruction Derby*.

La lástima es que el control es un poco demasiado duro para un arcade de pura cepa como éste, consiguiendo que derrapemos como si lleváramos ruedas de mantequilla y que muchas veces fallemos en nuestros intentos de golpear a los coches ¡que tenemos justo delante! Si a eso le añadimos que su modo *off-line* es más bien limitadito, queda clarísimo que este título es poco más que un juego "de relleno" para el catálogo en red de Sony.



- Más *Destruction Derby* que nunca
- Que no tengas banda ancha
- Cansa tanto juego de coches

Ambientación	8,5
Gráficos	8
Jugabilidad	7,5
Duración	7
Vidilla	8

7,5




PS2 · Deportes · Castellano · Silicon Dreams · Acclaim Studios · Acclaim · 59,95 euros

Urban Freesyle Soccer

Imagina un juego de fútbol en el que las plazas con más graffitis por metro cuadrado sustituyen el cesped y el majestuoso estadio. Imagina que los jugadores millonarios con masajista se convierten en bandas callejeras de lo más variopinto. Esto es *Urban Freestyle Soccer*, una original propuesta con un fútbol de poco recorrido, de cuatro contra cuatro, con pocas normas y con mucha velocidad. El juego cuenta con varios modos de juego, un buen control y un apartado gráfico correcto, por lo que resulta ameno de probar, aunque mucho nos tememos que la gente prefiere los juegos de fútbol convencionales y para deportivos callejeros ya tenemos los de Baloncesto.




- Divertido y con un buen control
- No apto para puristas futboleros

6,5

TOP PLANET

Snowbordista, rey de la pista

SSX 3

Si con esa remezcla llamada *SSX Tricky* los chicos de EA Big ya nos sorprendieron gratamente, esta tercera parte de su saga de *snowboard* nos ha demostrado su genialidad

Plataforma **PS2**
Género **Deportivo**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA Big**
Editor **EA**
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**

Lo más interesante de *SSX 3* es, sin duda, la libertad que otorga su nuevo sistema de juego. En lugar de esos circuitos más cerrados que el acento andaluz de Rosa de España, ahora jugaremos en tramos de una montaña a los que podremos llegar de dos formas: recorriéndola sobre nuestra tabla y siguiendo los indicativos luminosos o, la más cómoda (y más *Planet*, para qué negarlo), en un helicóptero que, lamentablemente, no podremos controlar.

Debemos bajar ¡la montaña entera!, en un recorrido que puede durar entre 10 y 20 minutos

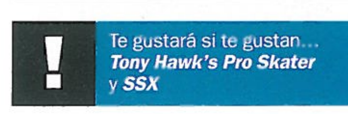
Eso da pie a uno de los añadidos más espectaculares del juego: las pruebas en que deberemos bajar ¡la montaña entera!, recorriendo todos y cada uno de los circuitos que hemos superado en un largo recorrido que puede durar entre 10 y 20 minutos. Una auténtica delicia para los fans de las tablas (que no las de multiplicar... ni las de embutidos) realzada por un nivel técnico de impresión, que ha mejorado los niveles conseguidos en los anteriores capítulos de la saga hasta conseguir provocarnos la sensación de estar bajando realmente una montaña. En ese sentido resulta espectacular cómo se ha mejorado el rastro que deja la tabla sobre la nieve y, sobre todo, unos efectos climáticos realmente alucinantes, de lo mejorcito que hemos visto hasta ahora en PS2.

Sólo se le puede echar en cara una cosa a esta tercera parte de *SSX*: que ha dejado un poco de lado la competición de velocidad pura y dura en favor de una mayor abundancia de pruebas dedicadas exclusivamente a realizar trucos a lo *Tony Hawk's*. Algo que no es necesariamente malo (le da mayor variedad a la saga), pero que puede decepcionar a aquellos que disfrutaban lanzándose a toda velocidad por las pistas de nieve de sus antecesores...

- Técnicamente increíble
- Jugabilidad muy mejorada
- Que te aburra hacer trucos

Ambientación	9
Gráficos	9
Jugabilidad	9,5
Duración	8,5
Vidilla	9,5

9


! Te gustará si te gustan... *Tony Hawk's Pro Skater* y *SSX*



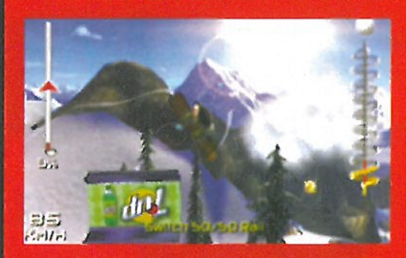




Sí, tú ve haciéndote el chulo esquiando de espaldas y vas a acabar tragando 20 kilos de nieve.

Libre... pero matón

Quizá uno de los añadidos más interesantes de este *SSX 3* es el enriquecimiento del modo Estilo Libre, donde ahora encontraremos cuatro tipos de pruebas a disputar:



Slopestyle

Básicamente es una competición al estilo de los *Tony Hawk's* clásicos: acumulando puntos con cualquier elementos del escenario que se nos ponga por delante. Más que nada se trata de dejarse los dedos pasando sobre, durante y tras todos los objetos posibles...



Big Air

También se trata de acumular puntos, pero con una diferencia: hay que conseguirlo básicamente con trucos aéreos, para lo que contaremos con unas cuantas rampas. El secreto consiste en cambiar constantemente de trucos... y no tenerle miedo a las alturas, claro.



Super Pipe

Sí, también se trata de acumular puntos y, además, también con trucos aéreos... pero esta vez deberemos hacerlo dentro de una enorme *half pipe* (tapizada de nieve, claro). Es relativamente fácil, pero mareante como pocas: si te descuidas, acabas en Torremolinos.



Rival

Las tres pruebas anteriores mezcladas, agitadas y servidas en una sola, aunque ahora debemos superarlas enfrentándonos al campeón de turno. No apto para estresados ni para ancianitas con problemas del corazón. Sólo para masocas, en pocas palabras.

TOP PLANET

NBA Live 2004

El juego preferido de Pau Gasol

Plataforma **PS2**
Género **Deportes**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **EA Canada**
Editor **EA Sports**
Distribuidor **EA**
Precio **63,95 euros**

Nuevo año y nueva entrega del mejor juego de baloncesto con los equipos de la próxima temporada. Un poco más de lo mismo, por aquello de que si algo funciona mejor no tocarlo demasiado, con la virtud de mejorar el sistema "Freestyle" de control del bote de la pelota con el *stick* derecho y la inclusión de diferentes botones de tiro, para que podamos personalizar aún más las jugadas y su resolución. Esto dota al juego de una alta dosis de realismo y de jugabilidad, ya que ahora las jugadas serán más personales y menos predefinidas. El juego contará con los modos de juego típicos de la saga, aunque el modo "Dinasty" se ha mejorado notablemente para permitirnos configurar hasta los más mínimos detalles de nuestra franquicia. Por otro lado, el apartado gráfico continúa brillando por su calidad y dispone de nuevas capturas de movimientos, basadas en 10 jugadores diferentes para que tengan más variedad, y una excelente recreación de los pabellones en los que se juegan los partidos. Destacamos por último las mejoras en la IA de los jugadores y la posibilidad de realizar con un sólo botón diferentes estrategías propias de cada equipo. Vamos, una auténtica gozada para los viciosos del basket de primer nivel.



▶ QUIZÁS LA NOVEDAD MÁS DESTACABLE, curiosa y exclusiva (ya que sólo se ha hecho en nuestro país) es la inclusión de la selección española de baloncesto, con el equipo que derrotó a la selección norteamericana en septiembre de 2002, y que va a poder medirse con los diferentes equipos de la NBA.

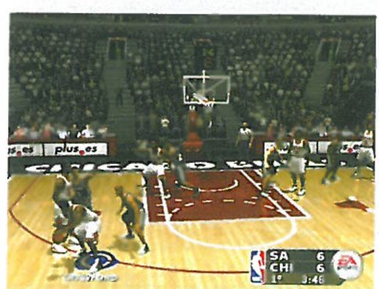
- **El control Freestyle mejorado**
- **Gráficamente muy logrado**
- **Que prefieras un control más simple**

Ambientación	9,5	9
Gráficos	9	
Jugabilidad	9	
Duración	8,5	
Vidilla	9	













Unlimited SaGa

Ilimitadamente estático

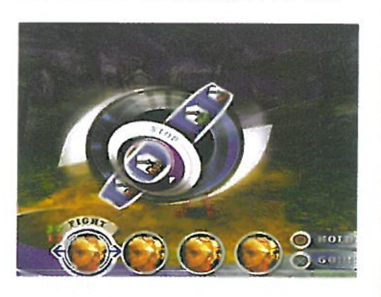
Plataforma **PS2**
Género **RPG**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Square Enix**
Editor **Square Enix**
Distribuidor **Atari**
Precio **49,95 euros**

Unlimited SaGa sería un RPG fantástico si no fuera por el experimental e inmóvil aspecto gráfico del que le han dotado sus desarrolladores. Porque a estas alturas de la vida es bastante complicado puntuar alto un título cuyo sistema de exploración se basa en ir pasando de sala en sala a ver si nos encontramos un tesoro, una trampa o un combate con monstruos; o sea, los encuentros aleatorios de *FF* llevados hasta sus últimas consecuencias. Añadid a ello que las escenas de vídeo (que no son escenas y de vídeo tienen poco) se basan en dos figuras inmóviles con un bocadillo tipo cómic encima para haceros una idea de adonde llega la sensación de "museo de cera" que da el juego. Es que incluso las ¿animaciones? de los combates cuentan con apenas unos cuatro *frames* en total.

Y es una lástima, porque *Unlimited SaGa* ofrece algunas de las virtudes típicas de un juego de Square: a saber, una historia interesante y un sistema de combate complicadito y algo innovador, que obliga a currárselo mucho antes de entablar un combate... Bueno, y también cuenta con unos decorados y personajes muy bien diseñados. Pero claro, teniendo en cuenta que no se mueve nada...

- **Hombre, es un RPG de Square...**
- **...con una parte técnica muy rarita**
- **Mazmorras repetitivas**

Ambientación	6,5	6,5
Gráficos	6,5	
Jugabilidad	7	
Duración	7	
Vidilla	6,5	



Tranquilos, lectores. Ni véis doble ni tenemos un grupo formado por cuatrillizos. Ese marcador indica a quien le toca atacar.





Una cosa está clara: el nombre del título no está ahí por casualidad.

Ford Racing 2

Un mini *Gran Turismo*

Plataforma **PS2**
Género **Velocidad**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Razorworks**
Editor **Empire**
Distribuidor **Virgin PLAY**
Precio **24,95 euros**

Por un precio más que competitivo llega *Ford Racing 2*, un juego con un apartado técnico modesto, pero que tiene muchas cosas que ofrecernos. Para empezar 32 modelos de coches Ford de diferentes épocas, desde un Mustang del 68 hasta el nuevo Mustang GT Concept. Como segundo plato, una amplia variedad de circuitos de todo tipo y como postre un amplio abanico de modos de juego, algunos de los cuales formados por una serie de pruebas que van desde las carreras contrarreloj en las que podemos recoger ítems diseminados por la carretera para ampliar el tiempo, o carreras con otros vehículos a los que debemos eliminar para quedarnos solos en la linea de meta. Por si fuera poco, podremos ir desbloqueando nuevos modelos de coche, circuitos e incluso modos de juego. Todo ello con un buen control, bastante realista por cierto, y una IA de los contrincantes bastante lograda. Vamos, un juego de ésos que puede pasar inadvertido y que vale la pena si eres un seguidor del género.



Este bólido de ahí arriba va por si pensabáis que los Ford son coches grandes y feos para famílias numerosas.

- **El precio**
- **Adictivo y muy variado**
- **Un modesto apartado técnico**

Ambientación	7	7
Gráficos	6,5	
Jugabilidad	7,5	
Duración	8	
Vidilla	8	



NBA Jam 2004

Cuando el baloncesto es pura fantasía

Plataforma **PS2**
Género **Deportes**
Idioma **Inglés**
Desarrollador **Acclaim Studios Austin**
Editor **Acclaim**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Nueva entrega de otro juego con licencia de la NBA, aunque en esta ocasión los partidos son de 3 contra 3, y el realismo de un juego deportivo deja paso al puro espectáculo. Es por ello que, como en anteriores ocasiones, este juego va más dirigido a un público general que al fanático de los juegos de deportes. Contaremos con un surtido número de modos de juego y la posibilidad de jugar, además de con los jugadores y equipos actuales de la NBA, con 50 jugadores legendarios de los 50 últimos años. Como siempre, nuestra pericia con los mandos a la hora de realizar auténticas piruetas para anotar, será tan o más importante que el marcador, ya que podremos ir llenando la barra de "Jam" para que aparezca una zona en el parquet sobre la que cualquier lanzamiento se convertirá en espectacular y además anotará más puntos que los teóricamente reglamentarios. Pero realizar estas piruetas no es del todo sencillo, y deberemos practicar bastante, puesto que al control le falta utilizar mejor el pad y todos sus botones. Limitar todo a unos pocos botones y combinarlos con el "turbo" provoca que muchas jugadas se hagan a la buena de Dios.

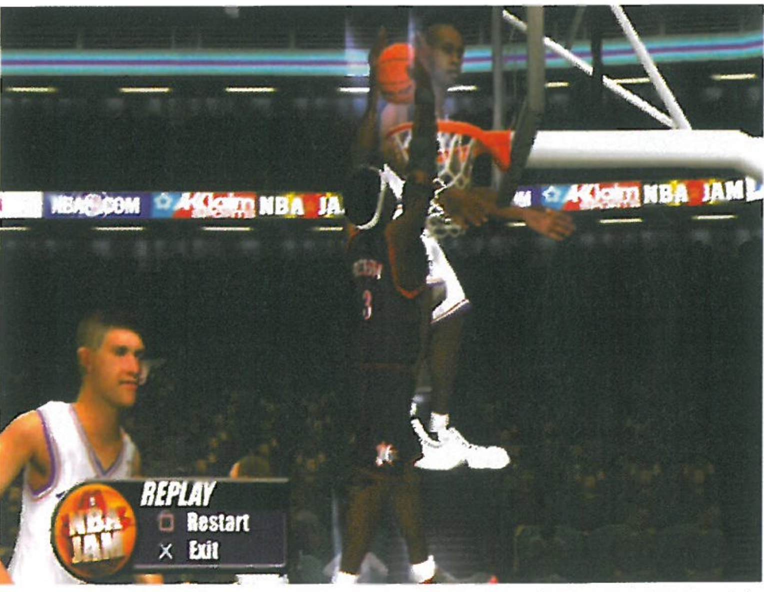
Técnicamente el juego podría ser mejor. Aunque existen muchas animaciones, el modelado de los personajes es algo tosco y mejor no citar el de los pabellones. Únicamente destacables los efectos de partículas que aparecen en algunos mates y una correcta banda sonora.



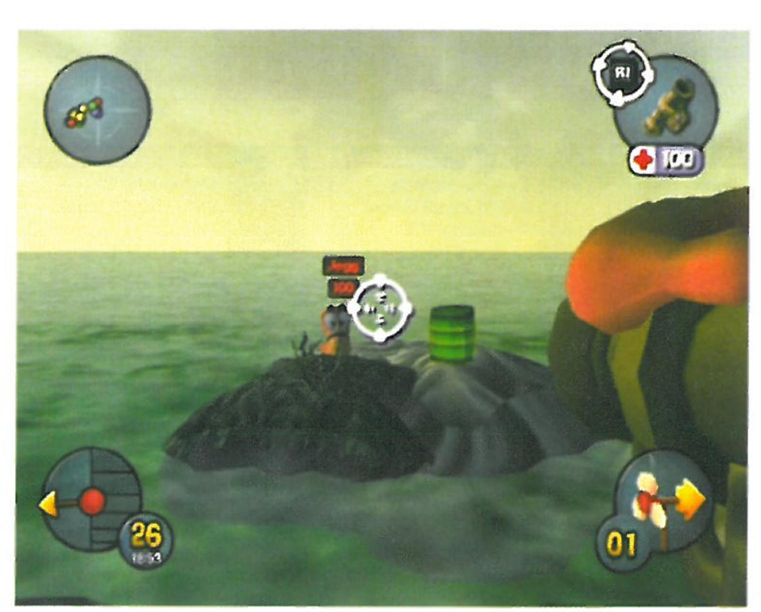
Es increible que alguien con una cabeza tan considerable pueda saltar tanto...¿La tendrá llena de serrín?

- **Ameno y divertido**
- **Control mejorable**
- **Apartado gráfico simplón**

Ambientación	7	6,5
Gráficos	6,5	
Jugabilidad	8	
Duración	7	
Vidilla	7,5	



¡Eh tú, el blanquito!¡Deja de mirar el escote de la rubia de la primera fila!¡Que te meten canasta!



Muchacho, te dispare a ti o al barril, tu colita de gusano va a acabar en la fría agua...

Worms 3D

¡Te aplastaré gusano!

Plataforma **PS2**
Género **Estrategia**
Idioma **Castellano**
Desarrollador **Team 17**
Editor **Sega**
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**

Al contrario de otras sagas, el paso de *Worms* a las tres dimensiones se ha hecho bastante bien. Los gusanos (pese a ser todos iguales) cuentan con algunas expresiones faciales más y se ha aumentado el número de armas y las animaciones que provocan al usarlas: por ejemplo, los bazokas y misiles destruyen el decorado pudiendo lanzar a los pobre gusanos al agua o lugares peores. Y es que todo el juego tiene un humor surrealista que lo beneficia, con especial mención a algunas armas, como por ejemplo una ancianita o una ovejita que podemos lanzar a los enemigos (verídico).

El problema es que el sistema de juego, que obliga a calcular trayectorias, ángulos y demás mandangas antes de disparar, no es en absoluto fácil. Además, por mucho que se avance en el desarrollo no se puede evitar la sensación de que hay que hacer todo el rato lo mismo (osea aniquilar otros gusanos). De todas formas el aumento de las armas y artilugios y, sobre todo, la llegada de las tres dimensiones, serán razones más que suficientes para apasionar a los fans de la saga

- **Realmente hay cierta innovación**
- **Los gusanos son simpáticos**
- **Repetitivo**

Ambientación	7	**7**
Gráficos	7	
Jugabilidad	6,5	
Duración	7	
Vidilla	6	





Freaky Flyers

PS2 ▪ Karts aéreos ▪ Castellano ▪ Midway ▪ Midway ▪ Virgin PLAY ▪ 29,95 euros

Definitivamente, estamos ante un juego de *Karts* con aviones, que tiene todos los vicios que suelen lastrar esta clase de juegos. Su principal virtud es su multitud de modos (y es que los minijuegos son muchos más divertidos que el campeonato que ejerce de modo principal) y unos personajes tanto principales como secundarios delirantes. Lástima que no se haya prestado más atención a hacer unas carreras algo variadas.



- **Los minijuegos**
- ***Karts voladores***

6,5

Freestyle Metal X

PS2 ▪ Deportivo ▪ Castellano ▪ Deibus Studios ▪ Midway ▪ Virgin PLAY ▪ 29,95 euros

Es muy poco probable que un juego basado en grindeos, manuals y demás cabriolas llegue a superar a los grandes del género. *Freestyle Metal X* no es una excepción, ya que ni su limitada parte técnica ni sus escasas innovaciones a nivel jugable lo convierten en un aspirante a superventas (la única novedad es el cierto tono picante del que se ha dotado a la misiones). Eso sí, insistimos, la banda sonora hará aflorar las lagrimitas de los amantes del *metal*.





- **Insistimos, la música**
- **Cierta sensación de *Deja vú...***

6

Naval Ops Warship Gunner

PS2 ▪ Acción ▪ Castellano ▪ Micro Cabin ▪ Koei ▪ Virgin PLAY ▪ 59,95 euros

Naval Ops tiene unas cuantas ideas interesantes como la traslación de juegos a lo *Ace Combat 4* al mar y a dos dimensiones (o sea sin altura). Resulta divertido en lo que a la multitud de armas se refiere; pero por desgracia el control es de barco: dificilísimo. O sea que cosas nimias como por ejemplo girar la embarcación cuesta horrores. De todas formas, los fans a la guerra que quieran entretenerse a base de torpedos y cañones no pueden perdérselo.



- **Poca estrategia naval se ve en PS2**
- **Control brusco**

7

Rolling

PS2 ▪ Arcade deportivo ▪ Castellano ▪ Rage Software ▪ SCI ▪ Proein ▪ Por determinar

Con un retraso considerable nos llega este título cuya primera fecha de lanzamiento fue hace más de 1 año. Se trata básicamente de un juego de patines en linea extremos a lo *Inline Skater,* aunque con una calidad técnica bastante inferior, unos decorados algo más pobres y un control bastante menos intuitivo. La presencia de estrellas reales no consigue darle más interes, ya que son menos conocidos que el equipo titular del Peralejos de las Truchas C.F.



- **Patinadores reales**
- **Hay juegos mejores**

5,5

Los mejores juegos, puntuados

BEAT'EM-UPS



BARBARIAN
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



BLOODY ROAR 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8**



DEAD OR ALIVE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



LAS DOS TORRES
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8**

DBZ: BUDOKAI
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



DEF JAM VENDETTA
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**



DYNASTY WARRIORS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **32,99 euros**
Puntuación **8**

DYNASTY WARRIORS 3
Distribuidor **Virgin**
Precio **66,95 euros**
Puntuación **8**




DYNASTY WARRIORS 4
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

GUILTY GEAR X
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



KENGO
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **24,95 euros**
Puntuación **7,5**

HULK
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

MK: DEADLY ALLIANCE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**





SOUL CALIBUR II
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

STATE OF EMERGENCY
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




TEKKEN 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**




TEKKEN TAG TOURN.
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

VIRTUA FIGHTER 4
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**




VF 4: EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

WAR OF THE MONST.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

DEPORTIVOS



AGGRESIVE INLINE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

A.S. BASEBALL 2002
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**






BMX XXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

INT. TRACK & FIELD
Distribuidor **Konami**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ESTO ES FÚTBOL 2002
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



ESTO ES FÚTBOL 2003
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

FIFA FOOTBALL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8**



FIFA FOOTBALL 2003
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **8,5**

FIFA FOOTBALL 2004
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**

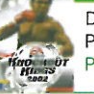



INT. LEAGUE SOCCER
Distribuidor **Acclaim**
Precio **27,94 euros**
Puntuación **7,5**




ISS 2
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

KELLY SLATER'S P.S.
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

KNOCK. KINGS 2002
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

MADDEN NFL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



MADDEN NFL 2002
Distribuidor **EA**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **7,5**




MAN. DE LIGA 2003
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**

MAT HOFFMAN'S P.B. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



MUNDIAL FIFA 2002
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**

MX 2002
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **8**



NBA 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

NBA HOOPZ
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7,5**

NBA LIVE 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**




NBA LIVE 2004
Distribuidor **EA**
Precio **63,95 euros**
Puntuación **9**

NBA STREET
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9**

NBA STREET VOL. 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**




NFL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

NHL 2001
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**




NHL 2K3
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,99 euros**
Puntuación **8,5**

NHL HITZ 2003
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



P. E. SOCCER 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



P. E. SOCCER 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

RED CARD
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**




SHAUN PALMER'S
Distribuidor **Proein**
Precio **63,05 euros**
Puntuación **7,5**

SLAM TENNIS
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



SLED STORM
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7**



SMASH COURT TENNIS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SPLASHDOWN RIDES.
Distribuidor **Proein**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **8'5**



SSX TRICKY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

SSX 3
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9**

SH BEACH VOLLEYBALL
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**




SX SUPERSTAR
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

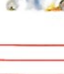



TIGER WOODS 2003
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



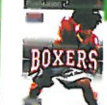



TONY HAWK'S P.S. 3
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**




TONY HAWK'S P.S. 4

Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5

VICTORIOUS BOXERS

Distribuidor Planeta
Precio 19,95 euros
Puntuación 7,5

VIRTUA TENNIS 2

Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

CARRERAS

24 HORAS DE LE MANS

Distribuidor Infogrames
Precio 57,04 euros
Puntuación 8

ATV OFF ROAD

Distribuidor Sony
Precio 57,04 euros
Puntuación 8,5

ATV 2: QUAD P. R.

Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

BURNOUT

Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

BURNOUT 2: P.O.I.

Distribuidor Acclaim
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

CIRCUS MAXIMUS

Distribuidor Proein
Precio 62,95 euros
Puntuación 5

COLIN MCRAE 3

Distribuidor Codemas.
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

COLIN MCRAE 04

Distribuidor Codemas.
Precio 59,95 euros
Puntuación 8

CRAZY TAXI

Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 8

DRIVING EMOTION T-S

Distribuidor EA
Precio 60,04 euros
Puntuación 5

EIGHTEEN WHEELER

Distribuidor Acclaim
Precio 57,04 euros
Puntuación 7,5

EXTREME G3

Distribuidor Acclaim
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

F1 2001

Distribuidor EA
Precio 63,05 euros
Puntuación 8

F355 CHALLENGE

Distribuidor Sony
Precio 59 euros
Puntuación 7

FORMULA 1 2001

Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

FORMULA 1 2002

Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

GT 3 A-SPEC

Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9,5

GT CONCEPT 2002

Distribuidor Sony
Precio 39,95 euros
Puntuación 8,5

GTC ÁFRICA

Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 7,5

LOTUS CHALLENGE

Distribuidor Virgin
Precio 17,95 euros
Puntuación 8,5

MIDNIGHT CLUB

Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 7,5

MIDNIGHT CLUB II

Distribuidor Virgin
Precio 64,95 euros
Puntuación 8

MOTO GP 2

Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9,5

MOTO GP 3

Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

NEED FOR SPEED 2

Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8

PIERRE NODOYUNA...

Distribuidor Infogrames
Precio 51,03 euros
Puntuación 8

PRO RACE DRIVER
Distribuidor Codemas.
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5

PRO RALLY 2002
Distribuidor Ubi Soft
Precio 42,95 euros
Puntuación 7

RALLY CHAMPIONSHIP
Distribuidor Proein
Precio 19,95 euros
Puntuación 7,5

RIDGE RACER V
Distribuidor Sony
Precio 39,95 euros
Puntuación 8,5

SHOX
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 7,5

SIMPSONS ROAD RAGE

Distribuidor EA
Precio 63,05 euros
Puntuación 6,5

SMUGGLER'S RUN

Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 8

SPACE RACE

Distribuidor Infogrames
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

SPY HUNTER

Distribuidor Virgin
Precio 34,95 euros
Puntuación 9

STUNTMAN

Distribuidor Infogrames
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

T. I. RACING

Distribuidor Planeta
Precio 19,95 euros
Puntuación 6,5

V-RALLY 3

Distribuidor Infogrames
Precio 29,95 euros
Puntuación 7,5

WILD WILD RACING

Distribuidor Friendware
Precio 57,04 euros
Puntuación 7,5

WIPEOUT FUSION

Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

W. R. CHAMPIONSHIP

Distribuidor Sony
Precio 29,95 euros
Puntuación 9

WRC II: EXTREME

Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

WRECKLESS

Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 7,5

SHOOT'EM-UPS

007: AGENTE EN FUEGO C.
Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8

ACE COMBAT 4
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 9

DEUS EX
Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 7

ENDGAME
Distribuidor Planeta
Precio 19,95 euros
Puntuación 7,5

GUNGRIFFON BLAZE

Distribuidor Virgin
Precio 57,04 euros
Puntuación 8

IRON ACES 2

Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 6,5

LETHAL SKIES

Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 8

MAX PAYNE

Distribuidor Proein
Precio 29,95 euros
Puntuación 7

MOH: FRONTLINE
Distribuidor EA
Precio 64,95 euros
Puntuación 8,5

MIB II: ALIEN ESCAPE
Distribuidor Infogrames
Precio 44,95 euros
Puntuación 6,5

NINJA ASSAULT
Distribuidor Sony
Precio 59,95 euros
Puntuación 7,5

NO ONE LIVES FOREVER

Distribuidor Vivendi
Precio 59,95 euros
Puntuación 7

QUAKE III REVOLUTION
Distribuidor EA
Precio 29,95 euros
Puntuación 8,5

RED FACTION

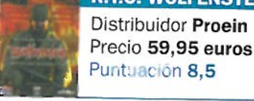
Distribuidor Proein
Precio 32,95 euros
Puntuación 8,5

RED FACTION II


Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 9

RE: DEAD AIM


Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 8

R.T.C. WOLFENSTEIN

Distribuidor Proein
Precio 59,95 euros
Puntuación 8,5

SILENT SCOPE

Distribuidor Konami
Precio 29,95 euros
Puntuación 8

SILPHEED: T.L.P.

Distribuidor Virgin
Precio 60,04 euros
Puntuación 8,5

SOCOM: US NAVY SEALS
Distribuidor Sony
Precio 79,95 euros
Puntuación 8

SOLDIER OF FORTUNE: EG
Distribuidor Proein
Precio 64,95 euros
Puntuación 6

SW: LAS GUERRAS CLON

Distribuidor EA
Precio 62,95 euros
Puntuación 7,5



escaparate



SW: STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



SW: JEDI STARFIGHTER
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



THUNDERHAWK: O.P.
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**

TIME CRISIS 2
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **9**

TIMESPLITTERS
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



TIME CRISIS 3
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TIMESPLITTERS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



TUROK EVOLUTION
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**

TWISTED METAL: BLACK
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**



UNREAL TOURNAMENT
Distribuidor **Infogrames**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **7,5**



VAMPIRE NIGHT
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**



XIII
Distribuidor **EA**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

PLATAFORMAS



APE ESCAPE 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HAVEN
Distribuidor **Virgin**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **8,5**



JAK & DAXTER
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**



JAK II: EL RENEGADO
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



KLONOA 2
Distribuidor **Sony**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **9**

RATCHET & CLANK
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



RAYMAN 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8**



VEXX
Distribuidor **Acclaim**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

AVENTURAS



ALONE IN THE DARK IV
Distribuidor **Infogrames**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

BATMAN VENGEANCE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **39,95 euros**
Puntuación **7,5**

BLOOD OMEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**



CLOCK TOWER 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **8,5**

D.N.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



ECCO THE DOLPHIN
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

EXTERMINATION
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**



FREAK OUT
Distribuidor **Virgin**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **8,5**



FUR FIGHTERS
Distribuidor **Acclaim**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7**

LA FUGA DE M. ISLAND
Distribuidor **EA**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8,5**



GIANTS: CITIZEN KABUTO
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**

HARRY POTTER Y LA...
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



HERDY GERDY
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



HITMAN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ICO
Distribuidor **Sony**
Precio **51,68 euros**
Puntuación **8,5**



LOK: SOUL REAVER 2
Distribuidor **Proein**
Precio **56,95 euros**
Puntuación **8,5**

MGS 2: SUBSTANCE
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**



THE MUMMY RETURNS
Distribuidor **Vivendi**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7**



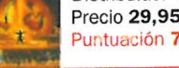
ONIMUSHA: WARLORDS
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

ONIMUSHA 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



PRIMAL
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

PRISONER OF WAR
Distribuidor **Codemas.**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **7,5**

PROJECT EDEN
Distribuidor **Proein**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **7,5**



PROJECT ZERO
Distribuidor **Virgin**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**

RE CODE: VERONICA X
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**




ESDLA: LA COMUNIDAD...
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

SHADOW OF MEMORIES
Distribuidor **Konami**
Precio **57,04 euros**
Puntuación **8,5**




SILENT HILL 2: D.C.
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**



SILENT HILL 3
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9,5**

SPIDER-MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **8,5**



SPLINTER CELL
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**




SW: BOUNTY HUNTER
Distribuidor **EA**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **6,5**

TAZ: WANTED
Distribuidor **Infogrames**
Precio **44,95 euros**
Puntuación **7,5**



THE THING
Distribuidor **Vivendi**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

TOMB RAIDER: EADLO
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **7,5**

PUZZLE Y ESTRATEGIA

AGE OF EMPIRES 2
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**



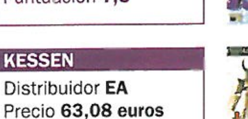
AQUA AQUA WETRIX
Distribuidor **Proein**
Precio **9,95 euros**
Puntuación **5,5**



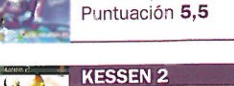
ARMY MEN: RTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **5,5**

COMMANDOS 2
Distribuidor **Proein**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **8,5**

DYNASTY TACTICS
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**



KESSEN
Distribuidor **EA**
Precio **63,08 euros**
Puntuación **8,5**





KESSEN 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**



KURI KURI MIX
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8**

POLAROID PETE
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7**

RING OF RED
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8**

LOS SIMS
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



SUPER BUST-A-MOVE
Distribuidor **Acclaim**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


THEME PARK WORLD
Distribuidor **EA**
Precio **17,95 euros**
Puntuación **7,5**

RPG'S

BALDUR'S GATE: D.A.
Distribuidor **Virgin**
Precio **34,95 euros**
Puntuación **9**

DARK CLOUD
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**


DARK CHRONICLE
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


EVERGRACE
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **7,5**

FINAL FANTASY X
Distribuidor **Sony**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

GRANDIA 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

KINGDOM HEARTS
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**



SHADOW HEARTS
Distribuidor **Virgin**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


WILD ARMS 3
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

ACCIÓN

AIRBLADE
Distribuidor **Sony**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **8**

ARMORED CORE 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **60,07 euros**
Puntuación **7,5**

CONTRA: S.S.
Distribuidor **Konami**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**


DEVIL MAY CRY
Distribuidor **EA**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **9,5**

DEVIL MAY CRY 2
Distribuidor **EA**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8,5**



DRAKAN: T.A.G.
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**


ENTER THE MATRIX
Distribuidor **Atari**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **9**



THE GETAWAY
Distribuidor **Sony**
Precio **57,95 euros**
Puntuación **9**


GTA: VICE CITY
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**

GTA 3
Distribuidor **Proein**
Precio **62,95 euros**
Puntuación **9,5**


GUNGRAVE
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**

HEADHUNTER
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


MAXIMO: G.T.G.
Distribuidor **EA**
Precio **62,45 euros**
Puntuación **8**


THE MARK OF KRI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

MDK 2: ARMAGEDDON
Distribuidor **Virgin**
Precio **60,04 euros**
Puntuación **7**


MR MOSKEETO
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

RYGAR
Distribuidor **Virgin**
Precio **54,95 euros**
Puntuación **9**


SHINOBI
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**


TENCHU 3: L.I.D.C.
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

ZONE OF THE ENDERS
Distribuidor **Konami**
Precio **29,95 euros**
Puntuación **8,5**

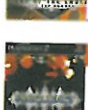

ZOE THE 2ND RUNN.
Distribuidor **Konami**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**

VARIOS


BRITNEY'S DANCE BEAT
Distribuidor **Proein**
Precio **49,95 euros**
Puntuación **7,5**


EJAY CLUBWORLD
Distribuidor **Planeta**
Precio **19,95 euros**
Puntuación **8,5**


EYETOY: PLAY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**

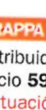

FREQUENCY
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8,5**

GITAROO MAN
Distribuidor **Proein**
Precio **64,95 euros**
Puntuación **8**



MAD MAESTRO!
Distribuidor **Proein**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **6,5**


MTV MUSIC GEN. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **66,05 euros**
Puntuación **8**



PARAPPA THE RAPPER 2
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **8**




RAYMAN M
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**



REZ
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **9**


SPACE CHANNEL 5
Distribuidor **Sony**
Precio **59,95 euros**
Puntuación **7,5**


PS ONE

No queremos dejar de lado a nuestros lectores poseedores de una PS One, así que también os ofrecemos un listado de lo mejor para la gris.


ACE COMBAT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación 9,5

BREATH OF FIRE IV
Distribuidor **EA**
Precio **23,95 euros**
Puntuación 8,5

COLIN MCRAE 2.0
Distribuidor **Proein**
Precio **26,95 euros**
Puntuación 10

CRASH BANDICOOT 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación 8


DINO CRISIS 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,95 euros**
Puntuación 9,5


DRIVER 2
Distribuidor **Infogrames**
Precio **29,95 euros**
Puntuación 9,5

FINAL FANTASY VIII
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación 10



GRAN TURISMO 2
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación 10

ISS PRO EVOLUTION 2
Distribuidor **Konami**
Precio **39,95 euros**
Puntuación 9,5

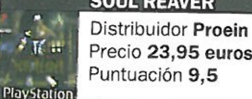

MOH: UNDERGROUND
Distribuidor **EA**
Precio **24,95 euros**
Puntuación 9,5


METAL GEAR SOLID
Distribuidor **Konami**
Precio **14,95 euros**
Puntuación 10


RESIDENT EVIL 2
Distribuidor **Virgin**
Precio **23,90 euros**
Puntuación 10


RAYMAN 2
Distribuidor **Ubi Soft**
Precio **17,95 euros**
Puntuación 9

SILENT HILL
Distribuidor **Konami**
Precio **19,95 euros**
Puntuación 9,5


SOUL REAVER
Distribuidor **Proein**
Precio **23,95 euros**
Puntuación 9,5


SPYRO 3
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación 9,5


TEKKEN 3
Distribuidor **Sony**
Precio **19,95 euros**
Puntuación 10

TIME CRISIS
Distribuidor **Sony**
Precio **23,95 euros**
Puntuación 9,5



TONY HAWK'S P.S. 2
Distribuidor **Proein**
Precio **29,95 euros**
Puntuación 9


VAGRANT STORY
Distribuidor **Acclaim**
Precio **29,95 euros**
Puntuación 9,5

ANÁLISIS

X-Men 2

La evolución continua



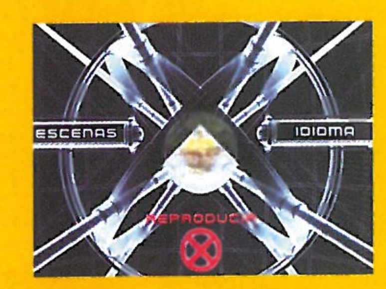
Director Bryan Singer **Intérpretes** Patrick Stewart, Hugh Hackman, Ian McKellen, Halle Berry, Anna Paquin **Género** Fantástico **Año** 2003 **Precio** 27,02 euros **Distribuidora** Fox **Calidad** ★★★★

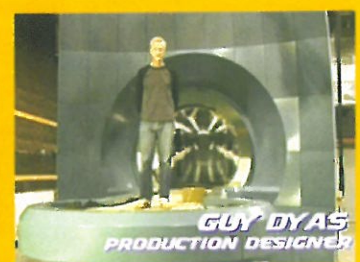
Después del éxito comercial de *X-Men*, Fox volvió a confiar la batuta de la dirección a Bryan Singer, que ya en sus inicios sorprendió gratamente a público y crítica con el excelente thriller *Sospechos Habituales*. En esta ocasión el notable incremento de presupuesto se nota una mayor cantidad y calidad de los efectos especiales y de las escenas de acción, acercándose todavía más al espíritu del cómic.

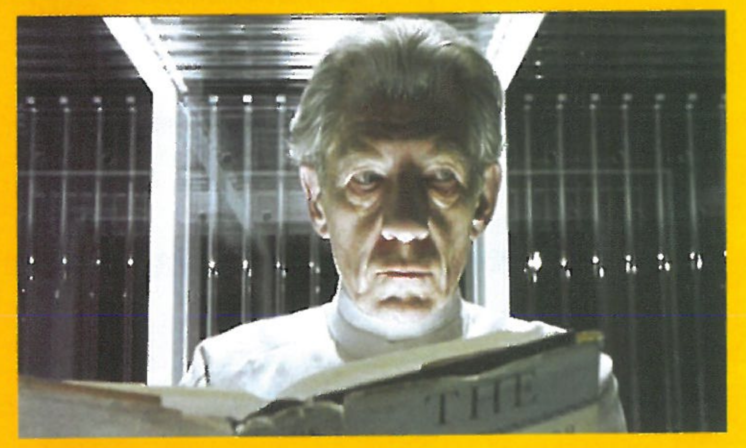
VALORACIÓN

La presentación de esta edición especial, sin ser espectacular resulta satisfactoria, con una elegante introducción con gráficos 3D y acompañados de efectos de sonido. Lo mismo sucede con los menús que incluyen transiciones entre ellos. Los extras son de lo más extensos (totalmente subtitulados): en el primer disco encontramos dos pistas de comentarios, de Singer, su director de fotografía y una productora, y otra de los guionistas. Del segundo disco destacamos "Historia de los X-Men", que incluye dos minidocumentales del cómic de los X-Men y de Rondador Nocturno, que se presenta en esta secuela. También encontramos tres apartados de interés: Pre-producción, Producción y Post-producción, que nos disecciona el proceso de creación de la película mediante documentales que van desde el diseño de producción y vestuario hasta la banda sonora y entrevistas a los protagonistas que responden a preguntas de los fans via chat, pasando por el "Así se hizo" y los efectos visuales . Además podemos ver 10 escenas eliminadas que incluyen efectos especiales,una completa galería de fotos y tres trailers de la película.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★





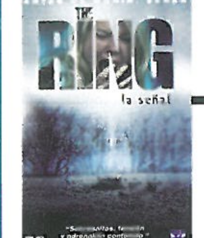






The Ring

Muerte en cadena



Director Gore Verbinsky **Intérpretes** Naomi Watts, Martín Henderson, David Dorfman **Género** Terror **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 24,00 euros **Calidad** ★★★

Notable adaptación americana de *Ringu*, película de gran éxito en Japón y también estrenada en nuestro país. El director de *The Mexican* y la reciente y exitosa *Piratas del Caribe* se encarga de llevarla a cabo, consiguiendo transmitir el terror de la original pero sin llegar a alcanzarla.

VALORACIÓN

La presentación de esta edición consigue inquietar tanto como la película, gracias a la utilización del vídeo mortal que vemos en la película y su música en todos los menús. Los extras se componen únicamente de una gran cantidad de escenas eliminadas, una versión ampliada del truculento vídeo en el que se centra la historia y un trailer de *Atrápame Si Puedes*.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★ ■ **Extras** ★★

Johnny English

Si Ian Fleming levantase la cabeza



Director Peter Howitt **Intérpretes** Rowan Atkinson, John Malkovich, Ben Miller **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Universal **Precio** 24,00 euros **Calidad** ★★

Versión paródica de las aventuras del famoso agente del servicio secreto británico 007, interpretado por Rowan Atkinson, actor famoso por su personaje televisivo Mr Bean. El malo de la función es un perverso francés que interpreta un excesivo John Malkovich.

VALORACIÓN

Una intro 3D y unos menús ligeramente animados y musicados sirven de presentación para un DVD decente en contenidos adicionales, pero poco más. Además del habitual "Así se hizo" encontramos "Estadísticas de los personajes", una descripción de éstos y de los objetos que utilizan y "Test de observación" un juego de preguntas que nos dará acceso a escenas inéditas.

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★

Blue Crush

Qué difícil y qué sacrificada es la vida de las surfistas



Director John Stockwell **Intérpretes** Kate Bosworth, Mathew Davis,Michelle Rodriguez **Género** Deportivo **Año** 2002 **Distribuidora** Universal **Precio** 24 euros **Calidad** ★★★★★

Película que hace apología del surf, un deporte que triunfa en los EEUU, pero poco visto en nuestras costas. El director John Stockwell nos narra la historia de tres chicas surfistas que quieren hacerse un hueco en un deporte dominado por los hombres. Aunque las imágenes son espectaculares no sirven para hacer más interesante una historia de poco peso.

VALORACIÓN

Resulta sorprendente que para una película sin pretensiones como ésta nos encontremos con una generosa cantidad de extras, todos subtitulados. No podemos decir lo mismo de una presentación bastante pobre, con menús muy poco elaborados. Los contenidos adicionales más destacados son las dos pistas de comentarios, una del equipo técnico, que incluye al director, y otra del reparto del film; una serie de documentos comentados en profundidad por John Stockwell, entre los que encontramos las escenas eliminadas, "El rodaje de Blue Crush", "¡Caidas!", "Sobre la tabla" y "Promoción de Blue Crush". También encontramos documentales que nos introducen en el apasionante mundo del surf.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

La Gran Aventura de Mortadelo y Filemón



Director Javier Fesser **Intérpretes** Benito Pocino, Pepe Viyuela, Dominique Pignon **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Sogepaq **Precio** 25,95 euros **Calidad** ★★★★★

Conseguida adaptación de uno de los cómics nacionales de mayor éxito popular y proyección internacional. Benito Pocino y Pepe Viyuela son los encargados de darles rostro y cuerpo a los espías más metepatas de la TIA, una organización de espionaje que roza el esperpento. La misión de nuestros agentes favoritos será conseguir recuperar un invento del profesor Bacterio que va a parar a manos de un terrible dictador.

VALORACIÓN

Los contenidos extras son inabarcables. Ya en el primer disco encontramos un buen número de ellos. Destacamos "Universos para lelos" donde encontramos una comparativa entre secuencias de la película y viñetas del cómic; "La campaña promocional" incluye todos los detalles y trabajos (divertidismos) realizados para dar a conocer la película. Lo mejor del 2º disco es "Hazte agente secreto", descacharrante juego que da acceso a extras "clasificados"; "Vidreos", que incluye todo tipo de material referente a la producción de la película ("Así se hizo", efectos especiales...); y Material desclasificado X (escenas eliminadas, detrás de la cámara, fotos del rodaje, etc...).

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★





Sweet Home Alabama

Buscando el verdadero amor



Director Andy Tennant **Intérpretes** Reese Witherspoon, Patrick Dempsey, **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 20,95 euros **Calidad** ★★★★★

La actriz Reese Witherspoon volvió a triunfar con esta comedia romántica de chica triunfadora que sale con un codiciado soltero en Nueva York, y para conseguir que lo deje de ser debe volver a su pueblo para pedir los papeles del divorcio a su antiguo marido.

VALORACIÓN

La edición que tenemos entre manos para su lanzamiento a la venta es la misma que la de alquiler, por lo tanto no goza de una presentación especialmente espectacular, aunque los extras sí tienen interés. Podemos disfrutar de los comentarios de audio de Andy Tennant. Tanto esta opción como las 10 escenas eliminadas y "El final original", poseen comentarios previos del director.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

El Segundo Nombre

Lo que la verdad esconde



Director Paco Plaza **Intérpretes** Erica Prior, Trae Houlihan, Denis Rafter **Género** Thriller **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★★

Notable ópera prima de Paco Plaza, el director del premiado corto *Abuelitos*, que siguiendo los pasos de su colega Jaume Balaguero (*Los Sin Nombre*) se inicia con otra adaptación de una novela de Rampsey Campbell, pero con un reparto internacional.

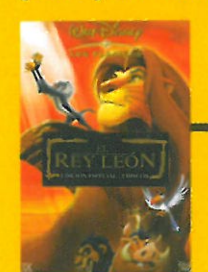
VALORACIÓN

La presentación resulta muy austera en comparación con las ediciones de *Darkness* y *Los Sin Nombre*, pero no sucede lo mismo con los contenidos adicionales: Spots, videoclip, trailer, galería de fotos, "Así se hizo". Pero destacamos el casting con Erica Prior; una comparativa entre la primera secuencia de la película con "su storyboard", el corto *Abuelitos*, y las escenas eliminadas.

■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★

El Rey León

¡El rey ha muerto!...¡Larga vida al rey!



Director Roger Alles, Rob Minkoff **Intérpretes** Voces de Mathew Broderick, Joseph Williams, James Earl Jones **Género** Animación/Drama **Año** 1994 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 26,95 euros **Calidad** ★★★★

Nadie en Disney imaginó que un musical sobre Simba, un joven león que debe madurar para enfrentarse a Scar, el asesino de su padre, fuera la película mas taquillera de la compañía. Quizás mezclar el drama más duro con el humor desenfadado de los personajes secundarios fue la clave para que esta película se convirtiera en un auténtico éxito.

VALORACIÓN

Esta edición incluye la posibilidad de ver una versión extendida de la película (con una secuencia musical inédita), además de poder escuchar un sistema de sonido creado para la ocasión (Home Cinema Disney). Las más de 4 horas de extras que contiene la edición sólo es un elemento más para alcanzar la excelencia. Por otro lado en el primer disco hay unos juegos que sólo están disponibles en inglés,aunque el resto de extras se encuentran perfectamente subtitulados, y en el caso del "Safari Virtual de Timón y Pumba", doblados. Los contenidos más destacados los encontramos sobre todo en el segundo disco, en el que partimos de un menú dividido en continentes. En cada uno de ellos nos ofrecen contenidos de diferentes partes de la producción, desde la banda sonora hasta cómo se llevó a cabo el musical basado en la película. Increíble...

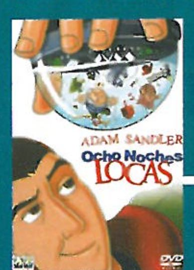
■ **Imagen** ★★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★★★





Ocho Noches Locas

Un dibujo llamado Adam Sandler



Director Seth Kearsley **Intérpretes** voces de Adam Sandler, Jackie Titone, Austin Stout **Género** Comedia/animación **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★

Curiosa producción de animación, protagonizada por un Adam Sandler que además de poner la voz también pone el rostro al dibujo animado. Aunque no deja de ser una película americana de temática navideña orientada a la fiesta judía del Hanuka, en la que un joven judío convertido en un gamberro intentará cambiar con la ayuda de un estrafalario entrenador de básquet. Todo aderezado con el humor de las películas de Sandler.

VALORACIÓN

Esta edición presenta un menú principal animado precedido de una sencilla *intro*. Los extras, todos subtitulados, resultan notables, ofreciendo dos pistas de audio: una con los comentarios del equipo técnico, y otra con los del guionista Allen Covert, y los personajes del film Eleanore y Whitey (ambos con voces de Adam Sandler) que resultan de lo más divertidos. Del resto de extras destacar las 13 escenas eliminadas generalmente presentadas en un estadio muy cercano a los bocetos previos a la animación; el video musical en el que canta el propio Sandler; un corto protagonizado por un perro llamado Meatball; un "Así se hizo" y trailers.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★
■ **Extras** ★★★★

Una Casa de Locos

Erasmus en Barcelona



Director Cédric Klapisch **Intérpretes** Romain Duris, Judith Grodèche, Audrey Tautou **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Filmax **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★

Divertida y nostálgica a la vez, *Una Casa de Locos* explica las aventuras y desventuras de un estudiante francés que hace su beca Erasmus en Barcelona, y que debe compartir piso con estudiantes de otros paises. Un film basado en las vivencias del director Cédric Klapisch.

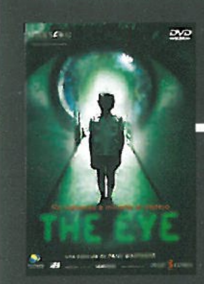
VALORACIÓN

Esta edición en DVD consigue un aprobado con una presentación sencilla que consiste en menús mínimamente animados con música y también muestra sencillas pero efectivas transiciones. Los extras siguen por los mismos derroteros, con las habituales fichas técnica y artística, filmografías, spots, trailer, galería de fotos y una entrevista a su director (subtitulada).

■ **Imagen** ★★★ ■ **Sonido** ★★★ ■ **Extras** ★★

The Eye

Visiones de ultratumba



Director Oxide y Danny Pang **Intérpretes** Angelica Lee, Lawrence Chou, Chutcha Rujinanon **Género** Terror **Año** 2002 **Distribuidora** DeAPlaneta **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★★

Notable película de los hermanos Pang, que sorprendió gratamente en el Festival de Cine de Sitges 2002, consiguiendo el galardón de mejor fotografía. La película nos narra la historia de una chica ciega que después de un transplantante de córneas puede ver a los muertos.

VALORACIÓN

Notable presentación, tanto el menú principal como la selección de escenas están animados y musicados, incluyendo transiciones entre ellos. A destacar la posibilidad de sonido 5.1 o DTS en castellano. Los extras contienen un "Así se hizo" donde vemos el trabajo de los hermanos Pang , un "Detrás de las cámaras", un texto sobre los directores y las fichas y trailers habituales.

■ **Imagen** ★★★★ ■ **Sonido** ★★★★★ ■ **Extras** ★★★

El Desayuno de los Campeones

La ciudad más estrafalaria



Director Alan Rudolph **Intérpretes** Bruce Willis, Nick Nolte **Género** Comedia **Año** 1999 **Distribuidora** Lauren **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★

Bruce Willis sigue con su ir y venir de películas comerciales a películas de autor y viceversa. En esta ocasión toma la segunda opción actuando para el prolífico director Alan Rudolph con el que ya trabajo en *Pensamientos mortales*. En esta ocasión el realizador hace un retrato de una ciudad imaginaria habitada por excéntricos y neuróticos individuos.

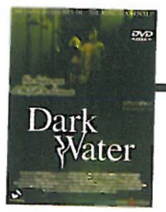
VALORACIÓN

Presentación escasa pero con un diseño imaginativo, en el que la música del film acompaña a todos los menús. Los extras muy poco satisfactorios ya que se componen de las tradicionales fichas artística y técnica, las biofilmografías, un trailer e imágenes del rodaje sin comentarios.

■ Imagen ★★★ ■ Sonido ★★★ ■ Extras ★

Dark Water

El secreto está en el agua



Director Hideo Nakata **Intérpretes** Hitomi Kuroki, Rio Kanno, Mirei Oguchi. **Género** Terror **Año** 2002 **Distribuidora** DeAPlaneta **Precio** 18 euros **Calidad** ★★★

Hideo Nakata vuelve a trabajar en el género de terror adaptando de nuevo una novela de terror del autor Kôji Suzuki, como ya hizo con *Ringu*. En esta ocasión la protagonista es una madre soltera que se va a vivir con su hija a un viejo edificio que esconde un terrible secreto.

VALORACIÓN

Esta edición se presenta sencilla tanto en la presentación de los menús, austeros pese a que el menú principal está animado y músicado por la banda sonora de la peícula. Respecto a los extras sólo destaca el trailer, porque el resto son las fichas técnica y artística y la biofilmografía.

■ Imagen ★★★★ ■ Sonido ★★★ ■ Extras ★

Atraco a las 3 y Media

Los ladrones van a la oficina



Director Raúl Marchand Sánchez **Intérpretes** Iñaki Miramón, Josema Yuste **Género** Comedia **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★

Divertida comedia en la que unos empleados de un banco, después de que su jefe decide prescindir de ellos por jóvenes "tiburones", se ponen de acuerdo para robar el mismo banco desde dentro. Las cosas van viento en popa hasta que el instigador del robo se enamora de una espectacular azafata, y las cosas se empiezan a complicar.

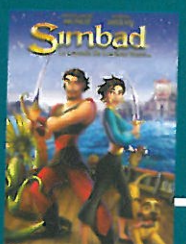
VALORACIÓN

Mediocre presentación para un DVD con unos contenidos que consiguen el aprobado, y entre los que encontramos "Entrevistas", una especie de "Así se hizo" que mezcla entrevistas con imágenes del rodaje, los trailers (entre los que se incluye el de esta película), fichas y filmografías.

■ Imagen ★★★★ ■ Sonido ★★ ■ Extras ★★

Simbad

La Leyenda de los siete mares



Director Patrick Gilmore y Tim Johnson **Intérpretes** Voces de Brad Pitt, Catherine Z. Jones, Michelle Pfeiffer **Género** Aventuras/animación **Año** 2003 **Distribuidora** Dreamworks **Precio** 24,01 euros **Calidad** ★★★★

DreamWorks vuelve a darle la réplica a Disney con una sorprendente película hecha para divertir a niños y mayores, que nos narra con gran imaginación y ritmo una aventura que enfrentará a Simbad a la pérfida diosa del caos Eris.

VALORACIÓN

La presentación de este DVD no decepciona, todos los menús se presentan animados y musicados, además de incluir transiciones entre éstos. El sonido se presenta en 5.1 en todos los idiomas. Como contenidos adicionales destacamos los comentarios de buena parte del equipo técnico; un "Así se hizo"; una galería de imágenes (personajes, monstruos, escenarios); y un apartado titulado "DreamWorks para peques", en el que encontramos el corto interactivo "La isla de los cíclopes"; "La voz de Spike" que habla de los perros que doblaron a Spike; y 3 juegos interactivos en 3D.

■ Imagen ★★★★★ ■ Sonido ★★★★ ■ Extras ★★★★

Shin Chan

En busca de las bolas perdidas



Director Keichi Hana **Género** Animación/Comedia **Año** 1992 **Distribuidora** Buena Vista **Precio** 20,95 euros **Calidad** ★★★★

Por fin el niño más gamberro de los dibujos animados de la televisión se estrena en un aventura cinematográfica, en el que se hará con unas bolas mágicas que podrán en serio peligro a la humanidad. En el camino Shin Chan y su familia se encontrarán con un policía novato que les ayudará a salir de tan tremendo lío.

VALORACIÓN

Este DVD se presenta con un divertido pero sonrojante menú animado y musicado. Los contenidos adicionales se reducen a unos documentos en texto que nos informarán en profundidad sobre el personaje de Shin Chan, a la vez que de su creador Yoshito Usui y del director de la película Keiichi Hana.

■ Imagen ★★★★ ■ Sonido ★★★★ ■ Extras ★★

ALQUILER



Taxi 3

Director Gérard Krawczyk **Intérpretes** Samy Naceri, Frédéric Diefenthal, Bernard Farcy, Ling Bai **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** TriPictures **Extras** Trailer

En Marsella, un grupo de ladrones que se hace llamar la Banda de Santa Claus mantiene en jaque a la Policía... y mientras Daniel y Lilly se enfadan porque el primero llena de adminículos su coche, el comisario Gilbert está distraído por una reportera japonesa y la mujer de Emilien le acaba de decir que está embarazada. ¿Podrán detener aun así a los chorizos?



Generación Robada

Director Philip Noyce **Intérpretes** Kenneth Branagh, Everlyn Sampi, Tianna Sansbury, Laura Monaghan **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Lauren **Extras** Por determinar

Tres niñas aborígenes australianas, encabezadas por Molly, intentan escapar de un cruel campo gubernamental en la que intentan reeducarlas como trabajadoras para gente blanca. Buscarán a su madre, pero antes deberán recorrer 2.400 kilómetros con la única indicación de una valla de protección contra los conejos. Sólo su coraje y su tenacidad les acercarán a la victoria.



2 Fast 2 Furious

Director John Singleton **Intérpretes** Paul Walker, Tyrese, Eva Mendes, Cole Hauser **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Columbia **Extras** Por determinar

Debido a que dejó escapar a Dominic Toretto, Brian O'Conner fue expulsado de la policía y ahora se dedica a ganar dinero en carreras ilegales. Vigilado por la agente Monica Fuentes, finalmente es reclutado por los polis para que se infiltre en el grupo de corredores que rodean a Carter Verone, un traficante de drogas, a cambio de borrar su registro de delitos.



Condenado

Director Michael Caton-Jones **Intérpretes** Robert De Niro, Frances McDormand **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Cómo se hizo, entrevistas , filmografías, comentarios del director

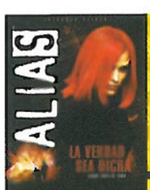
El padre de Vincent La Marca fue ejecutado en los años 50 por asesinato, así que éste ha acabado convirtiéndose en un detective de homicidios de la ciudad de Nueva York, respetado por su dedicación al trabajo. Cuando en su último caso el principal sospechoso es su hijo Joey, Vincent debe volver a su lugar de origen, Long Island, y enfrentarse a su pasado.



Driven

Director Renny Harlin **Intérpretes** Sylvester Stallone, Burt Reynolds, **Género** Acción **Año** 2001 **Distribuidora** Manga **Extras** Making of, escenas eliminadas , trailer, efectos visuales, fichas y filmografías

El joven y prometedor corredor Jimmy Bly está perdiendo rápidamente facultades y bajando en picado en las clasificaciones, así que el dueño de su escudería, Carl Henry, decide contrata al antiguo campeón Joe Tanto para que le ponga las pilas y le devuelva su fe en sí mismo. Pero antes de conseguirlo, Tanto deberá superar sus propios problemas personales.



Alias: La Verdad Sea Dicha

Director Jeffrey Abrams **Intérpretes** Jennifer Garner, Ron Rifkin, Michael Vartan, Bradley Cooper **Género** Acción **Año** 2001 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Ninguno

Sydney Bristow es una joven normal que alterna sus estudios universitarios con un trabajo en un banco... o eso es lo que quiere hacer creer, ya que en realidad trabaja para la agencia del espionaje SD-6. Aunque tiene tajantemente prohibido contárselo a nadie, Sidney se lo cuenta a su novio porque no quiere que haya secretos entre ambos...algo que le saldrá muy caro.



Zu Warriors

Director Tsui Hark **Intérpretes** Ekin Cheng, Cecilia Cheung, Zhang Ziyi, Sammo Hung **Género** Acción **Año** 2001 **Distribuidora** DeAPlaneta **Extras** Por determinar

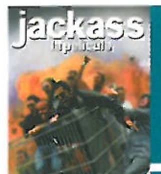
El Gran Maestro del Clan Omei guía a sus discípulos, Lobo Azul y Halcón Rojo, en su lucha contra el perverso Onyx, pero éste consigue escapar y refugiarse en la Cueva de la Sangre. Es entonces cuando el Clan Omei se reúne y decide una estrategia para acabar definitivamente con Onyx.



La última noche

Director Spike Lee **Intérpretes** Edward Norton, Phillip Seymour Hoffman **Género** Drama **Año** 2002 **Distribuidora** Buena Vista **Extras** Escenas eliminadas, Zona Cero, comentarios del director y el guionista...

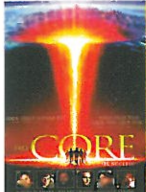
El camello Monty Brogan está a punto de entrar en la cárcel para cumplir una condena de siete años por tráfico de estupefacientes, así que dedica su última noche de libertad a estar con sus mejores amigos de juerga por Nueva York. Durante esas horas hablarán de sus vidas y de sus ilusiones.



Jackass: La Película

Director Jeff Tremaine **Intérpretes** Johnny Knoxville, Bam Margera, Steve-O, Chris Pontius **Género** Comedia **Año** 2002 **Distribuidora** Paramount **Extras** Cómo se hizo, tomas falsas, 27 minutos de metraje adicional...

Esta versión cinematográfica de la popular (al menos en los Estados Unidos) serie de la MTV nos presenta a Johnny Knoxville y la panda de *freakies* que le acompañan haciendo todo tipo de burradas supuestamente divertidas, como andar por Japón vestidos de osos panda, provocar el caos en un civilizado campo de golf o jugar con cocodrilos reales sin protección.



The Core (El Núcleo)

Director Jon Amiel **Intérpretes** Hilary Swank, Aaron Eckhart, Delroy Lindo, Stanley Tucci **Género** Acción **Año** 2003 **Distribuidora** Paramount **Extras** Así se hizo, los efectos visuales, escenas eliminadas y ampliadas

El núcleo del planeta está dejando de rotar, por lo que empiezan a desencadenarse todo tipo de catástrofes naturales que presagian la destrucción de la Tierra. A contrarreloj, el geofísico Josh Keyes es unido a una expedición organizada por los altos estamentos para viajar al centro de nuestro planeta, donde deben hacer explotar una bomba atómica que reactive el núcleo...

MANGA

LANZAMIENTOS

Policías contra los demonios

Aprovechando el Salón del Manga, sale por fin en nuestro país una edición en DVD de la magnífica *Wicked City*, la película que aupó definitivamente a Yoshiaki Kawajiri a los altares de la animación japonesa. En ella nos cuenta la historia de un mundo invadido por los demonios, que debe controlar un grupo especial de la policía llamado "guardias negros". Uno de ellos, Renzaburo Taki, debe supervisar el primer tratado de paz entre humanos y demonios... pero parece que hay quien no quiere que se produzca. Una grandísima película a 18 euros.

El *anime* de *ninjas* definitivo

Curiosamente también Selecta Vision lanza en DVD otra gran película de Yoshiaki Kawajiri, su auténtica consagración a nivel mundial: la inigualable *Ninja Scroll*. Magnífico desarrollo de los temas ya planteados en *Wicked City*, en ella seguiremos al *ninja* errante Jubei, que es reclutado (contra su voluntad) por el anciano Dakuwan para luchar contra una conspiración por el poder del imperio. Durante la aventura conocerá a la mujer de su vida, Kagero, pero también se reencontrará con su peor enemigo... 21 euros es un precio ajustadísimo para tamaña obra maestra.

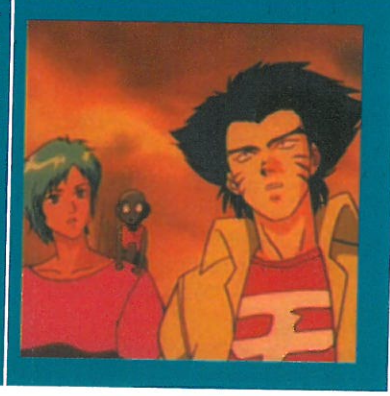


Artes marciales a la japonesa

A principios de noviembre Selecta Vision lanza en nuestro país la adaptación animada del *manga* más popular de su autor, Megumu Okada, bautizada como *Shadow Skill Movie*. En realidad se trata de una recopilación de los dos OVA's dedicados a la serie, que cuentan la historia de Gau, un huérfano de 14 años que es criado en la escuela de artes marciales Karuda, donde aprenderá una antigua y poderosa arte marcial llamada precisamente *shadow skill*. Encontraréis este DVD al precio de 21 euros.

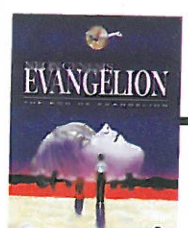
Demonios con sed de... sexo

Los aficionados al *anime* más veteranos recordarán con nostalgia esa película llamada *Urotsukidoji: La Leyenda del Señor del Mal*, que supuso la entrada definitiva del *anime hentai* en nuestro país, y que también se lanza en DVD en el Salón del Manga. En ella, nuestro universo está dividido en tres: el mundo humano, el de los demonios y el de los monstruos, y según la leyenda, aparecerá un ser supremo llamado Chojin que romperá todas las barreras dimensionales y traerá la paz definitiva. ¿O en realidad ese demonio definitivo es algo un tanto... distinto? Sexo, violencia y muchos fluidos a 18 euros.



The End of Evangelion

El Tercer Impacto se acerca



Director Hideaki Anno, Kazuya Tsurumaki **Intérpretes** Voces originales de Mina Tominaga, Toshio Furukawa, Michihiro Ikemizu **Género** Animación/Acción **Año** 1997 **Distribuidora** Selecta Vision **Precio** 24,01 euros
Calidad ★★★★★

Final apoteósico de una de las mejores series de *mechas* que jamás aparecidas en Japón. Después de enfrentarse a los Ángeles, de procedencia desconocida, cuya única pretensión es causar el Tercer Impacto que eliminaría a casi la totalidad de la vida en nuestro mundo, Shinji deberá enfrentarse a un final tan sorprendente como inesperado.

VALORACIÓN

Ante todo decir que la presentación de esta edición en DVD es excelente. Empezamos con una gran introducción que precede unos menús animados con música y con transiciones entre ellos. Todo con una calidad impecable. Los extras no son espectaculares, pero destacamos un curioso "Así se hizo el DVD"; "Producción", una especie de glosario de los conceptos más interesantes de la saga *Evangelion*; un divertido juego de preguntas sobre la película, y la descripción de los personajes protagonistas.

■ **Imagen** ★★★★☆ ■ **Sonido** ★★★★☆ ■ **Extras** ★★★☆☆

BREVES

Ciclo de Studio Mad House en Sitges'03

La organización del Festival Internacional de Cinema de Catalunya Sitges'03 ha decidido montar un ciclo (con la ayuda de Selecta Vision) dedicado al estudio de animación Mad House, donde Yoshiaki Kawajiri ha desarrollado casi todo su trabajo. Aún se está trabajando sobre las películas a proyectar, pero de momento hay tres seguras: *Demon City*, *Wicked City* y *Ninja Scroll*.

Nuevo *anime* para la televisión catalana

En su habitual apuesta por el anime, Televisió de Catalunya estrena el próximo 25 de octubre una nueva serie: *I, My, Me Strawberry Eggs*. Ésta cuenta la historia de Hibiki Amawa, profesor de deportes en paro que se ve obligado a trasvestirse para poder ejercer su profesión en la escuela Seitou Sannomiya. Se emitirá sábados y domingos a las 12,30 de la mañana.

El *anime* coreano también existe

En el próximo Salón del Manga se hará un pase de la película coreana de animación *Wonderful Days*, de Moon-Saeng Kim, que también será proyectada en el próximo Festival de Sitges. Este film es la producción animada más cara de la historia de Corea, y está situada en un mundo lleno de polución en el que se ha construido una ciudad, Ecoban, que precisamente funciona gracias a ella.

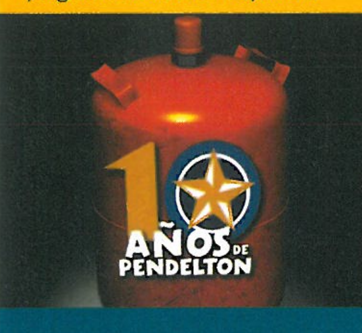
F-Zero tiene serie de televisión

A principios del mes de octubre se estrenó en TV-Tokyo la serie *F-Zero: Falcon Densetsu*, la primera adaptación animada de la popular saga de carreras futuristas de Nintendo. La misma nos cuenta los enfrentamientos entre el mítico Capitán Falcon y Ryu Suzaka, un corredor muerto 150 años antes que ha sido resucitado.

NOTICIAS

EASTER EGGS

10 Años de Pendelton
En el DVD de regalo que viene con la edición especial de *Mortadelo y Filemón* encontramos un *easter egg* un poco tonto... pero divertido. En el menú Cine, debemos entrar en P. Tinto y elegir Carteles. Ahí dentro seleccionaremos la bandera japonesa para ver el cartel del film en japonés: si apretamos Izquierda se iluminará la nave del cartel, a través de la que podremos ver el extra oculto, un montaje de un programa de *Versión Española*.



Lilo & Stitch
En la sección Novedades, sitúate sobre el icono que te permite volver al menú principal y pulsa Izquierda. Aparecerá la cabeza de Stitch: si te pones sobre ella y pulsas **X** o "Enter", podrás ver un *teaser* de la secuela videográfica del film.

Futurama 3ª Temporada
Por aquello de cuadrar los números, encontraremos 3 *easter eggs*, todos en el volumen 1 de la edición. Selecciona el episodio "Amazonas con ganas" y pulsa Izquierda hasta iluminar el monitor: selecciona para oír unas frases no utilizadas al principio del capítulo. Haz lo mismo con el episodio "Historia de 2 Santa Claus", pero esta vez pulsando Derecha hasta iluminar el monitor, y oirás un ensayo del guión del episodio (en inglés). Desde el monitor iluminado del anterior *easter egg*, aprieta Arriba y aparecerá un gorro de Santa Claus encima, que debes seleccionar para ver un mensaje navideño de los creadores de *Futurama*.

¡Hulk aplasta! ¡Hulk arrasa!

Universal lanza la edición en DVD de la película de Ang Lee

El próximo 5 de noviembre aparecerá en nuestro país la jugosísima versión para DVD de *Hulk*, la primera adaptación cinematográfica realizada sobre el popular Goliat verde de la Marvel.



Su distribuidora, Universal, sacará al mercado dos ediciones distintas: la primera es una edición especial con dos discos, uno con la película, comentarios de Ang Lee y contenidos detrás de las cámaras, y el otro con un *making of*, escenas eliminadas, las secciones *Los Secretos del Superhéroe*, *Hulkificación*, *La Evolución de Hulk*, *El Increíble Ang Lee*, *La Pelea con los Perros*, *La Increíble Forma de Construir Hulk* y varios contenidos para DVD-Rom, entre ellos una demo del juego de X-Box del personaje. Esta versión costará unos 27 euros.

La segunda es una edición limitada que añade a la especial un tercer DVD con un reportaje detrás de las cámaras de 45 minutos llamado *Hulk: Los Informes Confidenciales*, además de una reimpresión en tamaño bolsillo de *The Incredible Hulk* número 1, diez ilustraciones exclusivas del diseño de *storyboard* y el *booklet* de recuerdo "No me hagas enfadar" con dibujos de Adam Kubert, Salvador Larroca, Tommy Ohtsuka y Katsuya Terada. Todo un caramelito para los fans del superhéroe que encontraremos en las tiendas por un precio que rondará los 50 euros.



Arnie ha vuelto... y trae compañía (femenina)

Después del notable éxito conseguido este verano, *Terminator 3: La Rebelión de las Máquinas* va a ser lanzada en DVD el próximo 26 de noviembre en una edición con dos discos. Como es habitual, el segundo está repletito de extras, tan suculentos como una introducción de Arnold Schwarzenneger, numerosos documentales sobre los efectos especiales, escenas eliminadas, un reportaje sobre la *première* mundial, un *making of* y un trailer del videojuego dedicado al film, comentarios del director y los actores, trailers y *teasers*, *storyboards*, la base de datos de Skynet y filmografías de todo el *staff*. Todo esto, y alguna cosita más, al precio de 26,99 euros.





Los Hombres Extraordinarios llegan pronto

Después del éxito cosechado por la última película protagonizada por el actor escocés Sean Connery en nuestro país, la edición en DVD de *La Liga de los Hombres Extraordinarios* no se hará esperar demasiado, puesto que Fox ha decidido lanzar dicha película, casi con seguridad, durante el mes de diciembre del presente año 2003.



¡NO SE VAYAN TODAVÍA, AÚN HAY MÁS!

- **800 BALAS**
  Distribuidor **Universal24**
  Precio **24 euros**
- **ALLY MCBEAL - 3ª TEMPORADA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **59,99 euros**
- **ANASTASIA**
  Distribuidor: **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **ANTWONE FISHER**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **APPLESEED: THE MOVIE**
  Distribuidor **Selecta Visión**
  Precio **21 euros**
- **ASTERIX EN AMÉRICA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **19,99 euros**
- **AUNQUE ESTÉS LEJOS**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **Alquiler**
- **BAILANDO CON LOBOS (3 DISCOS)**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18 euros**
- **BARTOK**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **BEYOND REANIMATOR**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **COCODRILO, AGUAS SANGRIENTAS**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **CÓDIGO ROJO**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **COMO UÑA Y CARNE**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **CON AMOR, LIZA**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **COSAS DE MUJERES**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **Alquiler**
- **DIGIMÓN: LA PELÍCULA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **EJECUTIVO AGRESIVO**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **EL AMERICANO IMPASIBLE**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **21 euros**
- **EL CORCEL NEGRO**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **EL EMBRUJO DEL SUR**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18 euros**
- **EL FURGÓN**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **EL GRITO DE LA MOMIA**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18 euros**
- **EL JUEGO DE LA SOSPECHA**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,01 euros**
- **EL PERRO DE LOS BASKERVILLE**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **EL PIANISTA**
  Distribuidor **Buena Vista**
  Precio **23,95 euros**
- **EL REY PESCADOR**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **24,01 euros**
- **EL ROSTRO**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **Por determinar**
- **ESCENAS DE UN CRIMEN**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **Alquiler**
- **ESDLA: LAS DOS TORRES (E.COL.)**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **59,99 euros**
- **ESDLA: LAS DOS TORRES (E.EXT.)**
  Distribuidor **Columbia**
  Precio **39,99 euros**
- **ESTO NO ES UN ATRACO**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **FUEGO EN LA SANGRE**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **Alquiler**
- **GANGS OF NEW YORK (2 DISCOS)**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **23,99 euros**
- **GRAN PACK KUROSAWA**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Por determinar**
- **GUERRA Y PAZ**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,01 euros**
- **HASTA QUE LLEGÓ SU HORA**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,01 euros**
- **HISTORIAS DE TERROR**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **HULK EDICIÓN ESPECIAL**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **27 euros**
- **HULK EDICIÓN LIMITADA**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **50 euros**
- **ICE AGE**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **ILEGAL**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **24,01 euros**
- **INSTITUTO SANGRIENTO**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18 euros**
- **JOHNNY ENGLISH**
  Distribuidor **Universal**
  Precio **24 euros**
- **LA FIDELIDAD**
  Distribuidor **Lauren Films**
  Precio **18 euros**
- **LA FUERZA DEL PASADO**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **Alquiler**
- **LA HORA DE LAS SOMBRAS**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **Alquiler**
- **LA NOCHE DEL CAZADOR**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **17,99 euros**
- **LA PELIGROSA VIDA DE LOS ALTAR...**
  Distribuidor **Manga Films**
  Precio **Alquiler**
- **LA TUMBA DE LAS LUCIÉRNAGAS**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **24 euros**
- **LEJOS DE CASA**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **LOS THORNBERRY'S: LA PELÍCULA**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,01**
- **LUPIN III: GOODBYE LADY LIBERTY**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **21,00 euros**
- **MATRIX RELOADED**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **26,99 euros**
- **NARC**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **24,01 euros**
- **NINJA SCROLL**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **21 euros**
- **PACK CHAPLIN 3**
  Distribuidor **S.A.V.**
  Precio **29,95 euros**
- **PACK CINE NEGRO KUROSAWA**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **27,00 euros**
- **PACK NARUSE 2**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **18,00 euros**
- **PACK TRILOGÍA INDIANA JONES**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **54,95 euros**
- **PACK X-MEN 2 + DAREDEVIL**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **29,99 euros**
- **PATLABOR II LA PELÍCULA - 3 DIS.**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **29,95 euros**
- **PATLABOR III**
  Distribuidor **Jonu Media**
  Precio **18 euros**
- **PERSIGUIENDO SUEÑOS**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **18 euros**
- **RUGRATS: CUENTOS Y MISTERIOS**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **18,99 euros**
- **RUTAS SECRETAS**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **SHADOW SKILL MOVIE**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **21 euros**
- **STAR TREK EP9 - 5ª TEMPORADA**
  Distribuidor **Paramount**
  Precio **99,95 euros**
- **THE BOX**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**
- **THE END OF EVANGELION**
  Distribuidor **Selecta Vision**
  Precio **21 euros**
- **THE HUNTED**
  Distribuidor **Filmax**
  Precio **21 euros**
- **TIEMPO DE TORMENTA**
  Distribuidor **Warner**
  Precio **24 euros**
- **TITAN A.E.**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **11,99 euros**
- **X-MEN 2**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **21,99 euros / Alquiler**
- **X-MEN 2 - PACK SAGA DVD**
  Distribuidor **Fox**
  Precio **35,99 euros**
- **ZU WARRIORS**
  Distribuidor **DeAPlaneta**
  Precio **Alquiler**

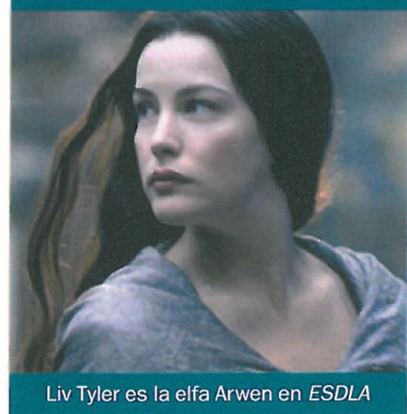
RÁNKINGS

LOS MÁS ALQUILADOS
SEGÚN BLOCKBUSTER

1. La Prueba
2. The Ring (La Señal)
3. Sucedió en Manhattan
4. Relaciones Confidenciales
5. Este Cuerpo no es el Mío
6. ESDLA: Las Dos Torres
7. Insomnio
8. El Oro de Moscú
9. Al Límite de la Verdad
10. Adaptation

LOS MÁS VENDIDOS
SEGÚN FNAC

1. Moulin Rouge
2. ESDLA: Las Dos Torres
3. Bowling for Columbine
4. Cyrano de Bergerac
5. Pulp Fiction
6. American History X
7. Gladiator
8. ESDLA: La Comunidad del Anillo
9. Posesión Infernal
10. Érase Una Vez en América



Liv Tyler es la elfa Arwen en *ESDLA*

¿ME DARÁN EL *CAMBIASSO*?

CARLOS DÍAZ MARTEL (LAS PALMAS, GRAN CANARIA)

Para contestar a mis preguntas, tenéis que liberar la mente, dejar el ron en su sitio, decirle a T-Virus que no babee el póster de la Fergó, quemar el patinete de Tronji... O sea, tenéis que daros un golpe a la cabeza.
Lo último será difícil: aquí nadie acostumbra a dar "ni golpe".

1ª Pregunta: En el *FIFA 2004*... ¿saldrán Beckham y Cambiasso en mi amado Real Madrid?
Las plantillas del juego estarán más actualizadas que el *Windows* del PC de Bill Gates, así que seguro que estarán en el juego.

2ª Pregunta: Con la unión Square-Enix, ¿saldrá *Chrono Cross* en España de una PUÑETERA vez? Me da igual el idioma en que salga, lo quiero aquí YA. ¿*Capisco*? ¡YA!
La unión Square-Enix puede que permita aparecer algún lanzamiento de Enix en Europa, pero que ello provoque que se lance un juego de Square que tiene 3 años sería más difícil que encontrar una foto dedicada de George Bush en el despacho de Fidel Castro. Pero bueno Carlos, no te llamaremos iluso porque tengas una ilusión.

3ª Pregunta: ¿Saldrá aquí *First Kiss Monogatari*?
Como la inmensa mayoría de títulos de ligoteo virtual, este juego de Broccoli no saldrá de las tierras niponas. Si quieres aprender a ligar vas a tener que comprarte una colección de vídeos de Arturo Fernández.

4ª Pregunta: ¿Hay algún juego de *Dr. Slump*?
Que nosotros recordemos existe un juego de plataformas poligonal aparecido en 1999 para PS One basado en esta inolvidable serie de Akira Toriyama protagonizada por una niña robot y un inventor más desastroso que la media de velocidad del AVE Madrid – Lérida.

5ª Pregunta: *Final Fantasy XI* se podrá jugar *off-line*, ¿verdad?
Lo tienes difícil para jugar *off-line* a menos que trocees el DVD y lo utilices de puzzle. *Final Fantasy XI* es un juego exclusivamente *on-line* que nos permite "vivir" en un mundo virtual persistente colaborando con otros jugadores para realizar ciertas tareas, pero que no tiene un argumento guionizado como en las demás entregas de la saga y, francamente, jugarlo solo sería más aburrido que un vídeo de las mejores jugadas del Barça en la temporada 2002 – 2003. Sin embargo el nuevo juego *on-line* de Square, *Ambrosia Odyssey*, sí que tendrá un modo para disfrutar en solitario.

6ª Pregunta: ¿Cuál me recomendáis, *Mr Moskeeto* o *Medal Of Honor: Frontline*?
Sin duda *Medal Of Honor: Frontline* tiene muchas más horas de juego y es bastante mejor técnicamente. Eso sí, desde luego *Mr Moskeeto* es mucho más original (¡encarnar a un mosquito para chupar la sangre a una familia media cual inspector de Hacienda!) y garantiza más carcajadas que las fotos de Kain presentándose al casting de UPA Dance.

¡Por favor, publicadme la carta! ¡Sois los mejores y los más simpáticos! ¡Adiós!
PD: Os he hecho la pelota porque me dais pena... Snif, snif, ¡pobres desgraciadoooooos!
Cierto, cierto, todo el día escribiendo chistes malos, jugando a videojuegos antes que el resto común de mortales y haciendo viajes para asistir a la presentación de nuevos títulos... ¡Me pido la baja por depresión ya mismo!

PD2: Si no publicáis la carta, mandaré a mi hermana pequeña a incordiaros.
Ahora que la hemos publicado esperamos que envíes a tu hermana mayor a agradecérnoslo (ejem ejem).







CONTESTACIONES FRIOLERAS

JOSÉ MARÍA CORDERO DÍAZ (OVIEDO, ASTURIAS)

Hola *planetmaníacos*, ¿qué tal? Ya os imagino, con esta ola de calor (aunque para cuando me publiquéis la carta seguro que estará nevando...).
¿P-p-pero q-q-que d-d-dices? ¿Nnnev-vando? Ssi aún v-voy en cam-misset-t-a y b-b-bermudas, y aq-quí est-toy t-tan c-campante y s-sin nnad-da de f-f-fffríooo. ¡Brrrrrrffffs! ¡Cleck, clek, cleck!

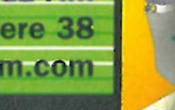
Toda la Redacción llena de latas de cerveza y botellas vacías... Bueno, tengo que decir que sois los mejores y que me río mucho leyendo vuestros comentarios. Por cierto, muy buena la *Planet* de agosto (o de septiembre, porque viendo el retraso con que salió...), parece que me leísteis la mente. Esos experimentos de T-Virus os van a traer una desgracia.
¡Bah! Al lado de mis experimentos lo de T-Virus es de aficionados. Sin ir más lejos, tras años de investigación acabo de crear la primera sopa de letras en sistema Braile del mundo. ¡Los de la ONCE me van a pagar una millonada por esto!

Ahora vamos a las preguntas: ¿Merecerá la pena el *Unlimited SaGa*?
Aunque ha gozado de cierto éxito en Japón, desde luego es un RPG bastante "duro" para Occidente ya que sus escenarios huyen de los "excesos" de *FF* (de hecho, huyen de cualquier tipo de escenario), y sus combates por turnos que son más complejos que la máquina del café de *Star Trek*. Eso sí, su lanzamiento cuenta con el aliciente de que incluirá una *rolling demo* de *FF X-2* y la película *Eternal Calm -FF X-2 Prologue*.

¿Para cuándo *Dragon Quest VIII*? He oído que Square Enix lo va a sacar por estos lares, ya era hora.
No te ilusiones tanto. Ciertamente con la fusión de Enix con Square hay muchas más posibilidades de ver la saga en nuestro continente, pero las noticias oficiales al respecto de su lanzamiento europeo se están haciendo esperar más que la llegada a puerto del Titanic.

¿Qué opináis de los *tokens* para salvar partida que oí que estarán en *Breath Of Fire V: Dragon Quarter*?
Pues que no suponen ningún problema, ya que se puede grabar partida también sin ellos. Existe una forma de grabar partida, muy parecida la vista en muchos juegos de Game Boy Advance, en la que se guardan tus progresos, pero al reemprender la partida la grabación automáticamente desaparecerá cual paga extra de Navidad en El Corte Inglés. Eso sí, si quieres grabar partida como en los demás juegos deberás hacerte con los dichosos *tokens*.

Eso es todo, y a ver si me invitáis a tomar una caña en el Bar Budo, porque lo que es yo, con tanto juego que viene sólo podré invitaros al Bar Ucho.
¡Je! No es por desanimarte, pero la última vez que un compañero de la Redacción me invitó a una "caña" lo único que pude hacer fue ponerle un hilo y un anzuelo e intentar pescar un besugo con ella.



ELIGIENDO EL ANILLO

JOAN MAXIMILIANO NICOLÁS SÁNCHEZ (TORREVIEJA)

Hola Drako, me llamo Maxi, tengo 10 años y una Play 2, paso del peloteo y vengo a molestar tus neuronas.
¿Mis neuronas? ¡Ah! ¿Pero es que hay varias? Pues que sepas que mi cabeza es como una bombilla. No, no es que sea igual de luminosa, es que tiene la misma cantidad de pelo.

¿Dónde puedo encontrar el *Driver 2*?
Hasta hace poco aún se podía encontrar en alguna cadena de tiendas como Gameshop.

Mis amigos se quieren comprar una Play 2, ¿qué pack les recomiendas?
Sin duda un pack aparecido recientemente incluyendo dos clásicos como son *GT 3 A-Spec* y *Tekken 4* por sólo 229 euros (señor Sony, ya puede enviarnos un 10% de comisión por esta venta).

¿Qué juegos me recomiendas? ¿*GT 3*, *VF 4: Evolution*, *EyeToy: Play*, *Enter the Matrix* o *Midnight Club 2*?
Mantendremos nuestra coherencia recomendándote *Gran Turismo 3* por precio, duración y calidad. *Virtua Fighter 4: Evolution* es también uno de nuestros juegos favoritos, pero este *beat'em-up* tiene una jugabilidad más exigente que el gato de Whiskas.

¿Me compro *El Señor de Los Anillos: Las Dos Torres* o espero a *El Retorno del Rey*?
Las Dos Torres es un buen título, pero dura menos que una conversación literaria entre los concursantes de *Gran Hermano*... Lo mejor es esperar a *El Retorno del Rey*, que tiene un modo multijugador que seguramente alargará bastante la vida del juego.

¿Para cuando *Splinter Cell 2*?
Splinter Cell: Pandora Tomorrow (no, pese al nombre en esta segunda parte Sam Fisher no venderá "Pan-dorao por Tol-morro" en una bollería tal como sostenía T-Virus) debería aparecer más o menos en primavera del 2004.

Teniendo el peligro de entrar en El Gallinero... ¿Por qué habéis puesto un 9 al *Kingdom Hearts* que es un juegazo?
¡¡¿Y te parece que un 9 no indica que es un juegazo?!! Amigo Maxi, tú debes ser de los que no se conforman con menos de un 10 en los exámenes... Además, ten en cuenta que tiene sus fallos, como esos saltos más incontrolables que la lengua de Jesús Gil.

Perdonad los tachones, es que hacía un terremoto en Torrevieja...
Y *tur peldonna mish faltach, perro esh* que *habbía barrra llibre* en el *Barr* Budo.

Bueno, ya he molestado tus neuronas, así que adiós, seguid así.
PD: Ahí va un SMS: T-Virus eres lo +. Drako falso.
¡Mentira! T-Virus sí que es más falso que los romances de Sara Montiel.





MUCHOS JUEGOS, POCO DINERO

NAHUEL SOSA (E-MAIL)

¡¡*Wenas* amigos planetarios!! Para seguir con la línea de lectores peloteros comenzaré la cartita con las típicas felicitaciones (en parte *pa* que me la publiquéis....).
Y yo te contestaré, como siempre, en parte porque hoy el director Gilliam me ha pedido de rodillas que lo haga. Concretamente se ha arrodillado me ha dicho: "¡¡Deja de esconderte debajo de la mesa y contesta las cartas de una maldita vez!!".

14 años, bajo presupuesto y muchas, muchas ganas de olvidar la nostalgia veraniega con una buena dosis de las alucinantes opciones a mi disposición (*pa'* que veáis q soy un buen consumidor y que ya me ha comido el cerebro la publicidad)
Muy mal. Deberías leer un buen libro en vez de embrutecerte con la burda influencia publicitaria. Ya sabes: ¡leer te da aaaalaaaaaas!

En vista de mi patológica adicción por los *Metal Gear* me veo en la obligación de preguntar en primer lugar: ¡¡¡¡¿¿¿¿PARA CUÁNDO *SNAKE EATER*????!!!!!
El comedor de serpientes (nos referimos al protagonista de *Metal Gear Solid 3* y no a Holybear, por mucho que le encante atiborrarse en todas las *boas*, bautizos y comuniones) aparecerá seguro en el año 2004, pero no se sabe aún la fecha. Para compensar tu tensa espera también te podemos comentar que, visto que Konami finalmente ha cedido los derechos cinematográficos de *Silent Hill*, quizán se animen a producir una versión de *Metal Gear*...

De segundo una degustación de variadas preguntas que harán que el rumbo de mi vida cambie debido a vuestra respuesta: ¿*Mortal Kombat* o *Soul Calibur 2*? (Soy aficionado a los *Mortal* y no conozco a los *Soul* pero estoy dispuesto a innovar...).
Preguntas a un experto en cambios de rumbo: este verano mismo alquilé un velero y a medio viaje cambié de rumbo y en vez de ir a Mallorca me fui a "Pique". Si no has jugado nunca al *Soul Calibur* de Dreamcast no hay duda: *Soul Calibur 2* es una compra obligada tanto por jugabilidad (¡por fin un juego de lucha en 3D de verdad!) como por calidad técnica. Eso sí, *Mortal Kombat: Deadly Alliance* es el mejor juego de la saga desde *MK 2*.

¿*MOH: Frontline* o *SOCOM* (teniendo en cuenta que aunque aspiro a ello no dispongo de banda ancha)?
Si la única "banda ancha" que has visto en tu vida es a la banda rockera Deep Purple tocando en directo con 20 kilos de más, sin duda *Medal Of Honor: Frontline* es la mejor opción de compra.

Y de postre: ¿*Onimusha* 1 o 2?
De postre en *Planet* preferimos un carajillo con *musha* anís, pero sobre gustos... En todo caso te dejará mejor sabor de boca *Onimusha 2*, ya que ofrece más horas de juego y hasta algún toque rolero.

Y en resumen: de todos estos ¿¿¿¿¿CUÁL???? (Teniendo en cuenta que soy un desamparado niñito cuya economía se basa en una mísera paga cuyos padres escatiman hasta niveles exagerados).
Tampoco te puedes quejar. A ti quizá tus padres te *escatimen* la paga pero a mí me la *timan* a secas... no sé cómo lo hacen, pero siempre que les pido dinero a mis progenitores acabo pagándoles yo. En fin, pasando a tu pregunta, yo me quedo con *SC 2* a falta de ver *MGS 3*.

Debo rogaros que por favoooor, publiquéis mi cartita sacándome así de la pesada carga de la duda y poniendo un poco de luz a mi desamparado choque con el sistema escolar y ayudándos a la vez a vosotros mismos sacándoos del remordimiento de no haber querido ayudar a este pobre niñito permitiéndos así poder dormir plácidamente el resto de vuestras vidas (ahj, ahj, ahj, perdón, es que necesitaba respirar).
¡Snif, snif! ¡No sigas! Ya te publicamos la carta. Yo también fui un niño desgraciado con problemas escolares por culpa de la incomprensión de mis profesores. Aún no entiendo como pudieron expulsarme de la educación primaria por contestar que Colón se hizo famoso por su memoria. ¿Acaso no pone en todas sus estatuas "Dedicado a la memoria de Colón"?



EL FRAUDE DE BRITNEY SPEARS

PATRICIA MEDRANO (E-MAIL)

¡*Yeeeee*! ¿¡Qué pasa Drakoo!?¿Cuantos cuellos inocentes van ya esta semana?
Pues ni idea. ¿Los cuellos de botellas de cerveza cuentan como inocentes o como culpables?

Venga chavalote, a ver si te enrollas y me contestas a estas preguntas ¿eh?
De acuerdo, pero si tengo que contestar enrollado voy a pedir que me suban el sueldo. ¡Creck!... ¡Jo! Otra vértebra descuajaringada.

Soy un gran GRAN fan de la saga de el colega Tony Hawk, y a ver si tú le has visto y te ha comentado algo del *Tony Hawk´s Pro Skater 5*.
Aunque al único deportista que conozco es al campeón de dominó de mi escalera, te puedo comentar que *Tony Hawk's Underground* se distinguirá básicamente de sus predecesores gracias a un trabajado modo Historia en el que debemos convertir a un Don Nadie en un profesional del *skate*. Para ello se nos asignarán más misiones que al Equipo A, en una estructura parecida a *Grand Theft Auto* e incluso... podremos conducir coches en determinadas ocasiones.

Todo el mundo habla muy bien del *MGS 3*, pero eso de estar en un bosque cazando animalitos, no sé, no me parece demasiado atractivo. Y, por lo que he visto, no ofrece muchas mejoras técnicas, ¿tú que opinas?
Opino que decir que *Metal Gear Solid 3* consiste en cazar animalitos del bosque, es una descripción tan exacta como decir que *Mortal Kombat* consiste en embadurnar de sangre el suelo (por cierto, compadecemos a la asistenta que hace la limpieza entre combate y combate). *MGS 3* seguirá siendo un juego de acción y sigilo, aunque se hayan cambiado ciertos aspectos como la ambientación, el famoso radar o la forma de conseguir "energía". Y sí, claro, no supone un salto técnico brutal respecto a la segunda parte pero... ¿cuántos juegos de PS2 has visto tú con mejores gráficos que *MGS 3*?



¿Valdrá la pena el juego de Jet Li? Me gustan sus películas y espero que no sea un fraude como el de Britney Spears... ¿cuándo saldrá?
Sí, la calidad de *Britney's Dance Beat* era como la chica del anuncio de All Bran de Kellogg's: muy regular. Sin embargo, según atestigua Crazy Spify tras verlo en USA, *Cuestión de Honor* promete ser un estupendo juego de acción al estilo de las películas de Hong Kong. Su punto fuerte son sus peleas coreografiadas por Corey Yuen, colaborador habitual de Jet Li, y que además cuentan con un innovador sistema de control.

¡*Enga xavalotes* a currar!
Más que currar preferimos darle al "callo"... y al mejillón en escabeche, al pulpito y a las bravas también.







FANTASMAS VS. CULTO DIABÓLICO

EMIL PETROU (E-MAIL)

Hola *planeteros* y *planeteras*. ¿Qué tal está la mejor revista de videojuegos de toda España?
Trabajando duro para triunfar también en el extranjero... Seguro que en breve el mercado andorrano cae rendido a nuestros pies.

Hola Drako, quisiera hacerte unas cuantas preguntillas. ¿Listo?
Pues sí, ya sabes que soy más listo que nadie. De hecho todo el mundo me dice que parezco el hermano de Einstein. Concretamente dicen que parezco *Frank-Einstein*.

¿Cuándo saldrá el simulador de conducción más avanzado del mundo?
Pese a las ofertas millonarias de Koñami y Manco aún no he otorgado la licencia para crear *Drakomóbil Racing: Need For Fairy*.

Me refiero a *GT 4*. ¿Qué novedades aportará?
¡Ah! ¿Te refieres a la nueva entrega de *Gran Turismo*? Al cierre de esta edición se ha confirmado el retraso de *GT 4* en Japón, que no aparecerá en Navidades si no en primavera del 2004... Calcula que unos meses después podremos disfrutar aquí de sus 500 vehículos incluyendo modelos de los 60 y los 70, circuitos de rally con público incluido, modalidades *on-line* y ayudas en la conducción para los conductores que sean más torpes que el dermatólogo de Freddy Krugger.

¿Cuál es tu opinión sobre el juego *Hitman 2*? Me han dicho que merece la pena sólo por los gráficos.
Me parece un juego más que notable y que tiene sobradas virtudes jugables como para interesar a los aficionados al sigilo o a títulos al estilo *Syphon Filter*. Eso sí, el juego sólo es recomendable para mayores de edad porque contiene más violencia que las memorias de Rambo.

¿Cuándo saldrá *Ghosthunter*?
En Noviembre estará a la venta este juego que al igual que *Cine de Barrio*, está lleno de seres que están entre esta vida y el otro mundo.

¿Superará al magnífico al cubo *Silent Hill 3*? Yo no lo creo pero bueno.
Lo que hemos visto hasta ahora apunta a que puede ser un juego estupendo, pero hasta que no tengamos una versión definitiva entre manos no podemos decir si será un juego magnífico al cubo o si quedará magnífico en el cubo de la basura. En todo caso, aunque sea un juego de terror en toda regla, tiene más acción y menos sustos que *Silent Hill 3*.

Os quería hacer una petición... ¿Podríais sacar un póster de la *prota* de *Silent Hill 3*, Heather? Y si sale en primer plano mejor que mejor.
Vaya, curiosamente nadie nos ha pedido que saquemos pósters de los dos protagonistas masculinos de los anteriores *Silent Hill*. ¿A qué se debe este misterio? Mmmmm... Algo nos dice que si por ejemplo *Crash Bandicoot* se implantara dos pechos de silicona recibiríamos más peticiones de pósters suyos. Nos apuntamos tu petición, aunque con el tiempo que hace que se lanzó no hay planes de un póster de *Silent Hill 3*.

Se despide con un cordial saludo, vuestro lector más lector.
PD: Si no me publicáis la carta os mandaré por correo todas las galas y resúmenes de *OT 1* y *OT 2*.
¡Crinch! ¡Crash! ¡Pluff! ¿Pero qué has dicho desgraciado? T-Virus acaba de salir por la ventana disparado hacia tu casa. Si un hombre con gafas, cara desencajada y con más babas en la camiseta que en la servilleta de un caracol aporrea tu puerta, lánzale todos tus videos de Núria Fergó sin oponer resistencia. En caso de no poder contenerlo, llama a Bush y dile que el cuñado de Saddam Hussein está frente a tu puerta.

Z.O.E., UN JUEGO… ¿ASQUEROSO?

ÁLVARO (E-MAIL)

¡Hola Drako! Soy Álvaro, de 19 años y como no sé pelotear a la mejor revista del mundo, pues paso a hacerte unas cuantas preguntitas.
Nos parece muy bien que no sepas pelotear a la mejor revista del mundo, pero al menos con la *Planet* te podrías haber estirado.

¿Que el *FF X-2* salga en Navidades significa que vendrá en perfecto inglés y con una conversión PAL desastrosa o podremos disfrutar de pantalla completa, una velocidad aceptable y subtítulos?
Que *FF X-2* salga en Navidades significaría más bien que los milagros existen (¡barcelonistas, no perdáis la esperanza en la Liga!) porque finalmente se ha confirmado que Electronic Arts distribuirá en nuestro país este juego… ¡a principios del año 2004! Las voces tienen un 99% de posibilidades de ser en inglés con subtítulos en castellano. Lo de la velocidad y "bordes de pantalla" (no, no nos referimos a los contertulios de *Salsa Rosa*) te lo diremos en cuanto lo veamos.

¿Por qué le disteis una nota tan alta a un juego tan asquerosamente corto y repetitivo como *Z.O.E.*? Imaginad por un momento que en vez de "Hideo Kojima" y "Konami" pusiese "Periko de los Palotes" y "Kachim-ba" (es decir, algo poco o nada conocido). Sinceramente, ¿qué nota le habríais dado?
Seguramente menos que si se hubiera llamado *Las Enfermeras Complacientes de Playboy Interactive*, pero más o menos la misma que se llevó bajo el sello Kojima-Konami. Debes tener en cuenta que en la época en que salió fue uno de los primeros juegos que demostró con cierta solvencia las capacidades gráficas de PS2 y aunque ciertamente se lanzó apresuradamente sin poder dar más variedad a su desarrollo, su planteamiento tenía un gran potencial, tal como ha demostrado su secuela.

Yo también quiero que regaléis un póster con los personajes masculinos más buenorros de *Final Fantasy*, a ser posible semidesnudos (del todo no, porque la revista también la leen menores de edad) y que conste que Cait Sith, Red XIII, Vivi, Amarant y Kimahri NO VALEN, que os conozco.
Está bien, está bien, esta vez no te defraudaremos porque estamos intentando conseguir un "robado" del que es sin duda el personaje masculino más calentorro de *Final Fantasy*… ¡ni más ni menos que IFRIT!

PLANET LOS CRÍA

¡Me llamo Yaiza (Yitán de Fanel) y soy una fanática de la saga *Final Fantasy*, *Tekken*, *Kingdom Hearts* y *Silent Hill*. Tengo 16 años y quiero cartearme con chicos y chicas a las que también les guste el *manga* y la cultura japonesa, ya que también soy gran fan de ésta.
Yaiza Álvarez Pérez
C/ Passatge 4, 1º
03203 Elche (Alicante)

Hola a todos. Si la musica de *Final Fantasy* os inunda la mente día y noche. Si cada vez que cerráis los ojos lo unico que veis es a Cloud luchando contra Sephiroth, a Yitán contra Kuja o a Squall contra Artemisa… ESCRÍBEME porque ya seremos dos, prometo contestar.
Amanda Regidor Lobo
C/San Pedro 15 5-c
20540 Eskoriatza
-Guipúzcoa-

Hola a todos, soy Gumidafe Manuel Pérez, hace unos meses pusieron en la revista la URL de mi web de *FF*. Pues ahora os invito a que entréis en este foro de juegos y *mangas*, ¿OK? Hay mucha gente y encontraréis información sobre *mangas*, *animes*, etc…
http://groups.msn.com/InternationalClubOtaku
(Es necesario poner el *http*)



DE SQUARE ENIX A SQUARE BANDAI

GUMIDAFE MANUEL PÉREZ (E-MAIL)

¡*Konnichiwa* planeteros (saludo japonés ^_^)!
Pues que *wenga* el Konnichi ése si quiere (incultura planetera).

Bueno deciros que cada vez la revista me gusta más, asi que ya no tengo porque comprármela por pena a vosotros je je je.
Sí, siempre es mejor comprar una revista que merezca la pena en vez de comprarla porque sus redactores dan más pena que Terminator jugando a las cocinitas.

Tengo algunas dudas que me han surgido al leer vuestra revista y espero respuestas ¿vale? (amenaza).
¡Eh! Tranquilidad y sin amenazas. Que el último que me amenazó acabó mordiendo el polvo… ¡Si es que cuando caigo K.O. al suelo de un derechazo levanto una polvareda de miedo!

1) ¿Qué %@ño es eso de Square Bandai? ¿No había quedado Square en fusionarse con Enix?
Supongo que esta confusión se debe a que en el número 57 aparecía Square Bandai como la editora del juego *.hack*. Bueno, la verdad es que no se trata de una primicia informativa mundial de la fusión entre Square y Bandai, si no más bien de un error de un redactor que ya ha escrito en la pizarra 100 veces "no volveré a *pimplar* orujo en pleno cierre".

2) A ver si me entero… ¿*Unlimited SaGa* es la continuación de otras de sus entregas?
Pues sí, la serie *SaGa* tiene un currículum más largo que Manuel Fraga. La serie ha aparecido en varias consolas (Super Nintendo, PS One, Game Boy…) aunque ha ido variando su nombre (*SaGa*, *Romancing SaGa*, *SaGa Frontier*…). Pese a su longevidad, nunca ha tenido un gran reconocimiento en Occidente, entre otras cosas, porque sus gráficos huyen intencionadamente de la espectacularidad vista en los *Final Fantasy*.

3) La misma pregunta pero con *Star Ocean 3*.
Star Ocean es una de las grandes series de Enix (aunque *Dragon Quest* haya sido el estandarte de esta compañía) y ha tenido anteriormente dos capítulos: uno en Super Nintendo y otro en PS One. Uno de sus sellos distintivos es su ambientación galáctica en la que se ven más estrellas que en vestuario del Santiago Bernabeu.

4) ¿Qué sabéis sobre *FF XII*? ¿Es cierto que Uematsu se encargará de la banda sonora?
Pues hay menos noticias de *FF XII* que del paradero de los millones que tomó "prestados" el Dioni, ya que Square no quiere desvelar nada nuevo sobre el juego hasta su fecha oficial de presentación en Japón, el 19 de noviembre. Sí que se sabe, sin embargo, que Nobuo Uematsu está trabajando en parte de la banda sonora, e incluso ha hecho comentarios de esta labor en su diario *on-line*. Siempre puedes consolarte ante la falta de información de *FF XII* con otra noticia bomba de Square Enix: habrá una película que continuará la historia de *FF VII*… para más información, pásate por Planeta Japón. De nada.

5) Ya para terminar, deciros que ya la gente empieza a hablar sobre la piratería y es algo que no me gusta. incluso me han ofrecido poner el chip pirata y no he querido.
Nos alegra saber que los únicos *chips* que te compras crujen y están hechos a base de patata, aunque seguimos animando a las compañías del sector a bajar los precios del software para combatir la piratería…

MENUDO ROLLO DE ÁNGELES

JESÚS SIMÓN GALEOTE (MÁLAGA)

¡Saludos! Viciosos, borrachos, en fin, lo que sea, porque la lista de adjetivos que hay para denominaros varía más que la canción de *Heidi* en versión rockera.
¡¿Pero qué clase de insultos y falta de respeto es ese?! ¡¡El adjetivo lo serás tú!!

¿Qué tal el veranitoo? Como siempre supongo, con una botellita de alcohol, aire acondicionado a tope, jugando como posesos y largos ratos de amnesia en el Bar Budo.
¡¡¡Ufffff!!! Qué trabajo tan agotador.
Sí, lástima que nos tuviéramos que ir de vacaciones e interrumpir nuestro sacrificado trabajo en *Planet*. ¿Sabíais que en la playa no hay enchufes para la PlayStation? ¡Primero el chapapote y ahora esto!

Bueno, quería deciros que tengo una PlayStation 2 y también unas dudillas, ahí van. ¿Sabéis si sacarán *Kingdom Hearts 2*? Por el final deduzco que sí lo van a sacar. ¿Sabéis algo?
Por fin Square Enix ha confirmado algo que ya estaba más cantado que el *Carro* de Manolo Escobar: que habrán dos secuelas de la saga *Kingdom Hearts*. Una para GBA y otra de PS2, que continuará la historia del original dos años en el futuro.

¿Los juegos de *El Señor de los Anillos* que están en el mercado, y los próximos que salgan serán prometedores?
No creemos que en ningún juego salga Gollum prometiendo "massss pensssioneess y tesssorosss para todossss"... pero si te refieres a que si los juegos de *El Señor de los Anillos* son buenos, de momento está en el mercado *Las Dos Torres*, que recoge el esplendor audiovisual de las primeras dos películas de *El Señor de Los Anillos* (aunque no deja de ser un *beat'em-up* con pocas horas de juego) y EA está a punto de lanzar su continuación, que seguirá sus mismas pautas en cuanto a jugabilidad y gráficos: *El Retorno del Rey*. Vivendi Universal tiene en el mercado un juego basado en los libros de Tolkien, *La Comunidad del Anillo*, que es algo más "aventurero" en su concepción pero con una calidad simplemente aceptable, y ha cancelado otro juego del universo Tolkien, *Treason Of Isengard*, al parecer por falta de calidad en el proyecto.

¿Alguna novedad de Harry Potter (aparte de *La Cámara Secreta*)?
Pues sí, hay dos juegos anunciados: *Harry Potter: Quidditch World Cup* para noviembre y una versión 128 bits de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* para Navidades. Con tanta escoba, estamos seguros de que con ellos EA acabará "barriendo" a las demás compañías...

Decidme algunos de los próximos juegos de plataformas prometedores.
Pues tienes para elegir desde un plataformas 3D al estilo clásico como *Ratchet & Clank 2*, un plataformas "evolucionado" con influencias de *Grand Theft Auto* como *Jak II: El Renegado*, y una aventura con muchas plataformas como *Prince Of Persia: Las Arenas del Tiempo*, que seguramente nos hará olvidar los malos tragos de los últimos *Tomb Raider* aunque su protagonista tenga menos curvas que una pista de aterrizaje. ¡Ah! Y todo ello sin olvidar el estreno triunfal del mismísimo Sonic en PS2 con *Sonic Heroes*.

He visto el juego *Charlie's Angels* y es un pu*o rollo. ¿Pensáis lo mismo?
Peores animaciones que en un jeroglífico egipcio, peleas sin un combo que llevarse a la boca, jugabilidad repetitiva hasta la náusea... Desde luego es lo más penoso que hemos visto desde que nuestro director Gilliam intentó pagar desnudo en una tienda de deportes porque había un cartel en el que decía "50% de descuento en pelotas". Nuestra recomendación es que en lugar de comprar este "juego" te compres vídeos de la cutre pero entrañable serie de los 70.

Bueno, me despido, si me contestáis, sabed que tenéis barra reservada con derecho a alcohol en el Bar Tolo, bar Budo, Bar Ricada, Bar Sa y el más lujoso, el Bar Ato.
P.D: Drako, tengo una foto de la Fergó posando sobre un conducto de aire como Marilyn Monroe... ¡Pero no se lo digas a T-Virus! Pues es capaz de asaltar mi casa por la noche.
Cierto es que T-Virus adora a Nuria Fergó, pero de ahí a pensar que por ella es capaz de "a-saltar" por encima de una casa cual Spider-Man hispano va todo un mundo...

EL GALLINERO

YUNA TRAS LOS PASOS DE PAVAROTTI

JESÚS SIMÓN GALEOTE (MÁLAGA)

Tengo el *Final Fantasy X* y me chifla, estoy deseando que salga *FF X-2*, pero la historia es algo liosa, ¿no? Yuna cambia mucho (¡y para bien!, se ve que en el lago con Tidus no estaban practicando el boca boca para ingresar en la Cruz Roja) y ahora ha cogido ejemplo de Pavarotti cantando por ahí en el juego.

¡DUELO A MUERTE POR EL AMOR DE *PLANET*!

CARLOS AGUILELLA BUSTOS (E-MAIL)

Decidle al Kanzaki ése que no se crea más fan que los demás por eso de la página web. No sólo vosotros, sino todos, repito, TODOS los que compramos la *Planet* cada mes somos tan fans como tú. Y sin dedicar una web para demostrarlo. Sólo la fidelidad de cada mes.

ESTE JUEGO ES UN *CHAOS*

GERARD PRAST CLAVERO (E-MAIL)

Hola Drako, soy Sephiroth Dios, ¿qué tal te va por Transilvania?
Me iba bien, hasta que me echaron a patadas el día que me invitaron a cenar en el castillo de Drácula y pedí para beber una cerveza CRUZcampo.

1- ¿Qué tal esta el juego *Chaos Legion*? Tiene buena pinta pero antes de comprarlo me gustaría saber tu experta opinión.
Sin ser una castaña de juego, es una de las sorpresas más desagradables de los últimos meses (dejando de lado el "idilio" entre Juan de *OT* y Marujita Díaz) porque esperábamos mucho más de él (del juego, no de Juan). El juego parece un triste y repetitivo refrito de lo visto hace ya años en *Devil May Cry*. ¡Parece increíble que ambos juegos sean de Capcom!

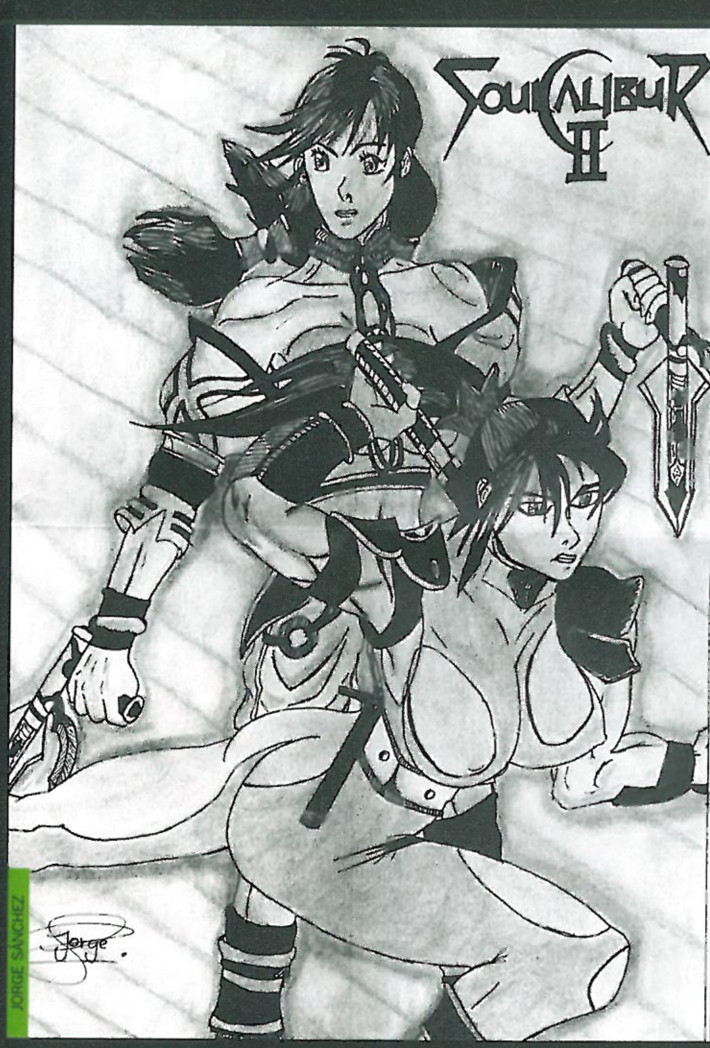
2- Tambien me gustaría que me dijeras todo lo que se sabe de *Crash Nitro Kart* y *Castlevania: Lamment Of Innocence*.
Crash Nitro Kart es una secuela del magnífico *Crash Team Racing* programado por Naughty Dog en PS One. Esta secuela corre a cargo de Vicarious Visions y básicamente sigue los mismos patrones con algunas innovaciones como zonas de conducción al estilo *F-Zero*. El juego incluirá 17 circuitos ambientados en diversos mundos (volcán, jungla, estación espacial, ciudad futurista...). Respecto a *Castlevania: Lamment of Innocence*, te podemos decir que es una adaptación 3D del universo *Castlevania* que corre a cargo de Koji Igarashi, el productor del mítico *Symphony of the Night* de PS One y que narrará las aventuras en el siglo XI del primero de los Belmont, ya sabes esa familia emperrada en encontrar y destruir a Drácula a toda costa (¡y eso que en el Castillo de Drácula no había pozos de petróleo!).

3- ¿Cuándo saldrá *Jak II: El Renegado*? ¿Y *Soul Calibur 2*?
Si nada falla para cuando leas estas palabras esos juegos ya estarán en las tiendas, así que ya puedes gastarte el dinero, o bien convencer a los Reyes Magos para que hagan una huelga "a la japonesa" y se pongan a trabajar dos meses antes de Navidades.

Bueno, ya no te molesto mas. sigue disfrutando de tu "trabajo"
Pues sí, en esta época hay tantos juegos nuevos que estamos más ocupados que los lavabos del Bar Budo durante la Fiesta de la Cerveza.





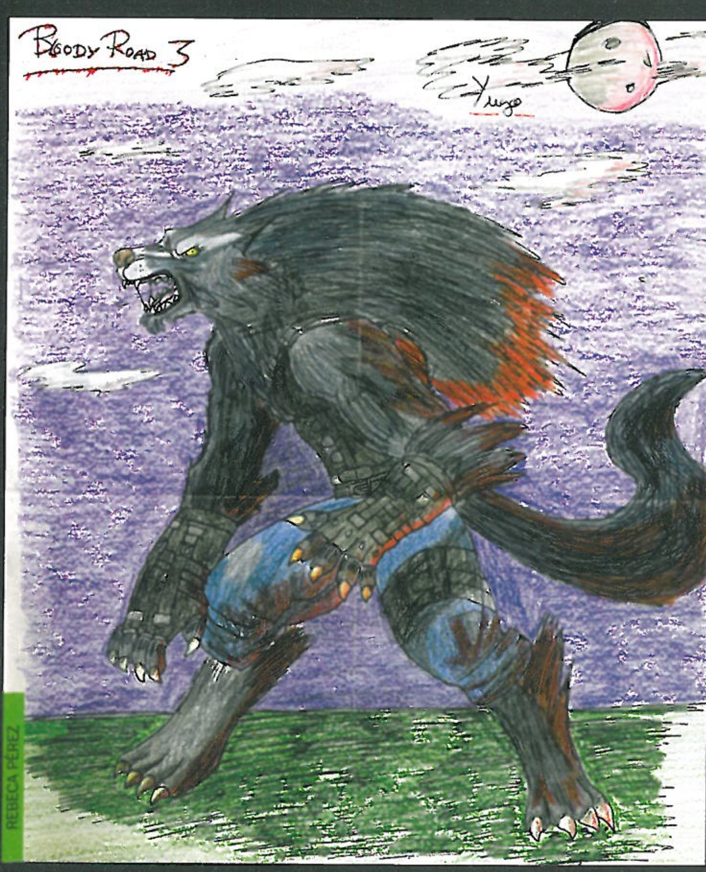


JORGE SÁNCHEZ



MARTA NEBREDA


DAVID BARREIRO



REBECA PÉREZ


SARA DE LA PINTA

¡GANADORA!
MANDO PLAYSTATION 2

SI QUIERES OPTAR AL **PREMIO AL MEJOR DIBUJO,** NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS **(¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)**

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Desbloquear la galería de arte
Es tan sencillo como coleccionar todos y cada uno de los artefactos del juego. Una vez terminado podrás acceder a la galería.

Evitar hacerse daño en las caídas
Cuando caigas aprieta el botón **R1** justo antes de golpear el suelo para entrar en modo Combate. La cantidad de energía que pierdes es milagrosamente más baja.

Romper el muro en la Sunken City de Estambul
Para romper el muro agrietado de esta fase deberás usar la grúa, girarla por encima de la cabeza en el agua para acercarla al muro y apretar **X**. Automáticamente romperá la pared.

THE ITALIAN JOB

"Regalitos" por completar el juego
Una vez que hayas conseguido acabar el modo Historia una vez, tendrás acceso a la galería de fotos, el arte conceptual del juego, la galería de preproducción y a los créditos. No está mal, teniendo en cuenta que no importa en qué dificultad lo consigas.

Conseguir todos los coches de carreras
Esto ya es un poco más difícil. Deberás completar el juego con una "A" en todos los niveles (tarea harto complicada).

Todos los circuitos de especialista
Completa los cuatro primeros circuitos con una "A" para así poder desbloquear el primer circuito de bonus. Complétalo con una "A" para desbloquear el siguiente, y haz lo mismo con este segundo para tener acceso al tercero.

Z.O.E.: THE 2ND RUNNER

Minijuego Zoradius
Para empezar, será necesario que acabes el juego. Con esto conseguirás el modo Misiones Extra que contiene la opción Combate contra Jefes. Una vez aquí, lucha contra el Vic Viper. Pausa el juego mientras luches contra el bueno de Leo (que será más bajito que el *prota* actual, pero bastante más guapo) y aprieta ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**. Un sonido confirmará que la entrada del código ha sido correcta y el minijuego Zoradius será desbloqueable la próxima vez que vayas a la opción de Misiones Extra.

Todos los *power-ups* en el minijuego Zoradius
Mientras disputes una partida al minijuego Zoradius pausa el juego y aprieta ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1**, **R1**. A partir de ahora, todo será más sencillito.

Cambiar la apariencia de Jehuty
Es tan fácil como acabar el juego una vez. Después de esto, podrás elegir diversas versiones de Jehuty.

Secuencia final alternativa
Completa el juego con un ranking "A", "S" o "SS", y desbloquearás nuevas fotografías después de los créditos.

Secuencia final del minijuego Zoradius alternativa
Completa el susodicho minijuego de nombre impronunciable con una puntuación superior a los 570000 puntos.

Desbloquear el modo Versus
Al igual que en el primer *Z.O.E.*, es tan fácil como que te acabes el juego una vez.

Conseguir el Aumaan Anubis
Es bastante complicadín, pero la recompensa merece el esfuerzo. Lo primero que debes hacer es acabar el juego y grabarlo. Pero no empieces una nueva partida. En lugar de eso, carga tu archivo de juego terminado y ve al paraje donde tenías que abrir dos cerrojos para abrir una puerta. Muévete hacia la izquierda y localiza el *metratron* de la parte más al oeste de dicho camino de la izquierda en tu mapa. Tras de ti quedará un callejón sin salida en cuanto alcances dicho *metratron*. Acércate hasta él y busca unas grietas en los muros. Dispara contra ellas y aparecerá un túnel. Recórrelo y encontraras a Anubis. Deberás derrotarlo y recoger su icono para que Aumaan Anubis sea desbloqueable.

Conseguir el Inhert
De nuevo acaba el juego y graba. Carga el juego terminado y ve al lugar donde entraste al sótano desde los ascensores. Ve a la segunda habitación antes de tu lucha con Inhert. Mata a todos los enemigos de esta sala. Ve al fondo de la susodicha estancia y al segundo nivel de los pilares móviles. Cuando los pilares se retiren, acércate a las esquinas, porque en una de ellas estará el icono.

Conseguir el Naked Jehuty
Los primeros pasos ya los sabes (tener un archivo de juego terminado y cargarlo). Esta vez debes ir al lugar situado justo después de tu batalla contra LEV, donde debes descender dos salas. El icono está al fondo de la segunda sala, justo antes del túnel del campo de fuerza. Mata a todos los enemigos de la sala, pero no atravieses el campo de fuerza ni entres en el túnel. En lugar de eso encuentra dos aberturas justo debajo del túnel que están guardadas por rayos láser. Dispara a los láser y entra. Allí encontrarás a Naked Jehuty, y al derrotarlo podrás recoger su icono.







HUNTER THE RECKONING: WAYWARD

Desbloquear el modo Pesadilla
Como suele ocurrir en estos casos, dicho modo (el más "chungo" del juego) se desbloquea al acabar el mismo por primera vez en cualquier dificultad.

Jugar como Devin
Dicho personaje será seleccionable al acabar el juego por primera vez, sin importar en qué dificultad lo hagas.

Jugar como Carpenter
Ahora la cosa se vuelve bastante más complicada: tendrás que superar el juego, pero esta vez en el modo de dificultad Pesadilla.

Máxima Salud
Completa el nivel Downtown matando a todos los enemigos usando tan solo tu arma blanca inicial. Después completa el juego.

Máximo armamento
Completa el nivel Downtown matando a todos los enemigos usando el arma lejana inicial. Después completa el juego.





¡Mitocondrias, transfórmense y *avansen*!

Parasite Eve

Otra obra maestra del RPG que Square nunca ha querido traer a Europa, *Parasite Eve* es además un esbozo de los grandes juegos de la compañía que estaban por venir

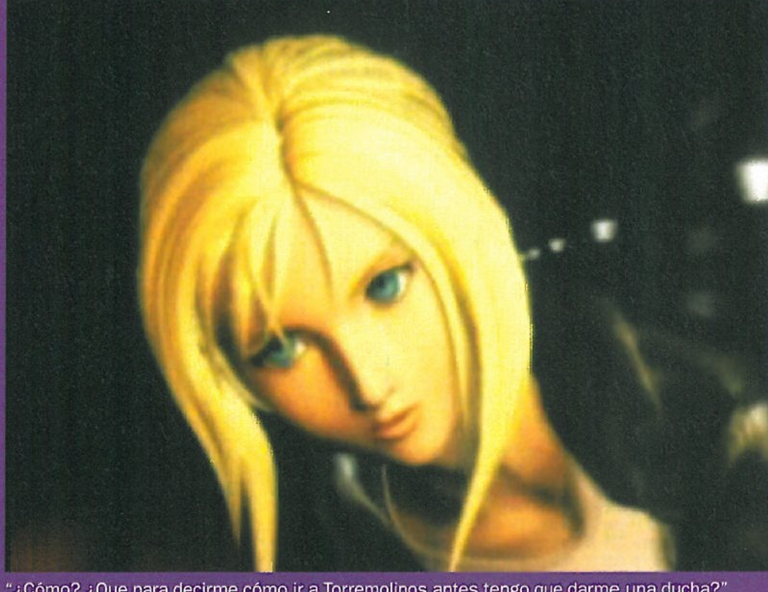
Desarrollador **Square**
Editor **Square**
Distribuidor **No hubo**
Año de origen **1998**

Un año antes del lanzamiento de *Parasite Eve*, Square había llevado al mercado su magnífico *Final Fantasy VII*, cuyas embrionarias escenas cinemáticas estaban a años luz de las aparecidas en su secuela... en 1999, un año después de la aparición del juego que nos ocupa, que no casualmente tiene unas secuencias de vídeo dignas del futuro *FF VIII*. Y, por si fuera poco, los que hayan jugado a la primera aventura de Aya Brea (lejos de duchas, al menos de momento) quizá hayan notado cierta sensación de *dejà vu* al combatir contra sus enemigos... quizá porque el sistema de combate de este RPG, refinado, aumentado y complicado daría lugar dos años más tarde a otra obra maestra del género del rol de Square: *Vagrant Story*.

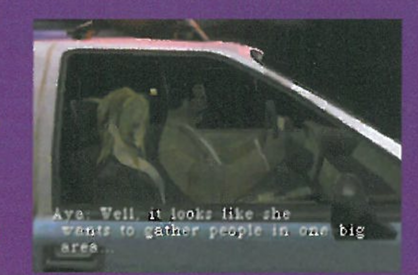
Su sistema de combate refinado, aumentado y complicado daría lugar a *Vagrant Story*

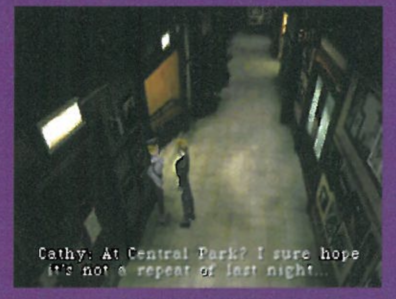
Desde luego, sólo por eso ya valdría la pena echarle un ojo a *Parasite Eve*, pero lo cierto es que el juego tiene interés suficiente por sí solo como para enganchar a cualquier rolero más que una tira de esparadrapo rebozada en pegamento Imedio. Empezando por esa historia a medio camino entre el *survival horror* y la película de acción americana (de hecho, la gente de Square USA colaboró en la elaboración del juego para darle un aire más yanqui), continuando por ese sistema de combate dinámico y tan diferente del de los *FF*, y por supuesto terminando con su piedra angular, una protagonista atractiva y carismática rodeada de unos secundarios de auténtico *chapeau*.

Aun así, el juego dista de ser perfecto: a pesar de sus 2 CD's, *Parasite Eve* apenas proporciona 15 horas de juego, por lo que los acostumbrados a las duraciones kilométricas a lo *Final Fantasy* pueden sentirse ligeramente decepcionados... pero el caso es que los desarrolladores de Square nos cuentan su historia con un ritmo tan prodigioso, sin dejarnos ni un momento de respiro, que la experiencia llena y deja muuuy satisfecho.



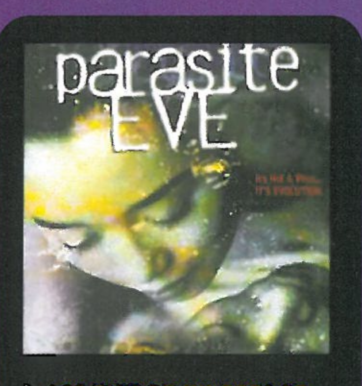
"¿Cómo? ¿Que para decirme cómo ir a Torremolinos antes tengo que darme una ducha?"







► **DOS AÑOS MÁS TARDE, Y COINCIDIENDO CON *VAGRANT STORY*,** Square lanzó una secuela del juego que perdió su forma inicial de RPG a favor de una mecánica totalmente a lo *Resident Evil*. Dicho *Parasite Eve II* se lanzó en Europa y fue un éxito notable... no sabemos si por sus bondades o por cierta escena de ducha por todos recordada.



► **LOS FANS DE AYA BREA SE ENTRISTECERÁN** al saber que ni en la novela original de Hideaki Sena ni en su correspondiente adaptación fílmica (en DVD en países anglosajones) aparece la bella policía neoyorquina, ya que el juego de Square es una especie de secuela "no oficial" del libro original.







¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

RECIBIRÁS DOCE NÚMEROS DE PLANETSTATION Y, **DE REGALO ¡EL MANDO LARA CROFT TOMB RAIDER!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con el mando de regalo (regalo válido para península y Baleares). Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 32.00 Euros / Europa 56.00 Euros / Otros países 170.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal
Población Provincia
E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

¿*FF VII: ADVENT CHILDREN* DEBERÍA HABER SIDO UN VIDEOJUEGO?

NADA, QUE SIGUEN SIN RECONCILIARSE. HOLYBEAR Y T-VIRUS, NUESTRO POLEMIZADORES FAVORITOS, SERÍAN CAPACES DE DISCUTIR SOBRE LA CUBIERTA A MEDIO HUNDIR DEL TITANIC SOBRE EL GROSOR DEL ICEBERG CAUSANTE DEL HUNDIMIENTO... PERO NO, ESTA VEZ HABLAN DE *FF VII: ADVENT CHILDREN*.

QUE SE DEJEN DE PELÍCULAS



Nuestra primera fantasía sobre *FF VII* y los rumores que circulaban entorno a éste apuntaban a una posible secuela/reedición/idea "sacaduros". Y desde luego, parece la opción más lógica para que las nuevas generaciones, que no juegan a nada que no utilice hoy día *bump mapping, triple buffering* y *palabros raring*, conocieran un título histórico. Un juego cuyo nombre trascendió su Japón natal, propició que PlayStation hiciera el definitivo corte de mangas a cualquier competencia que dudara de su capacidad (ni siquiera Saturn pudo competir con su excelente *Grandia*) y lo mejor de todo: abrió las puertas a muchos al mágico mundo de los RPG's. Y digo mágico porque parece cosa de hechicería que actualmente hasta el más necio hable con autoridad sobre la historia de los juegos de rol, cuando hasta la llegada de la joya de Square creían que "RPG" era la marca de algún electrodoméstico coreano. Además, aunque la parte técnica de *FF VII* maravilló en su época, sus sombras *goraud*, texturas planas, personajes de pocos polígonos y escenarios prerrenderizados quedaron a medio camino entre la historia de los 16 bits y la revolución tecnológica posterior. ¿Qué fan de la saga no ha soñado cómo serían las expresiones faciales de Aeris o la invocación de los Caballeros de la Mesa Redonda en 128 bits? Aunque lo peor de todo es la hipocresía con que se ha anunciado el proyecto. Square Enix ha comunicado que no piensa hacer ningún *remake*... hasta que no salga una plataforma no compatible con PS One y, por ende, con *FF VII*. ¡Que nos ahorren la espera y otro tostón peliculero como *FF: La Fuerza Interior*, que se rindan a la evidencia de su ansia por la pasta y hagan el *remake* YA!

¡PÍXELES, CÁMARAS... AAAACCIÓN!



Cómo somos los *freakies* de los videojuegos. Siempre estamos quejándonos de que si Square siempre hace los mismos personajes, que si no cambia el sistema de combate, que si no quita los combates aleatorios, que si la música siempre es la misma... pero en cambio, en cuando surge el rumor de que pueden copiar literalmente *FF VII* pero en formato 128 bits (porque eso es un *remake*, amiguetes, copiar con más descaro que Ana Rosa Quintana en un examen de latín), todos empezamos a babear y a tener orgasmos múltiples. Yo no soy partidario de los *remakes*, ni de los cinematográficos ni de los videojueguiles, porque si un film/juego es bueno en su formato original, lo sigue siendo por mucho que pasen los años y mejore la tecnología... y además, ¿no nos quejamos siempre de la falta de originalidad de los desarrolladores? ¿Para qué alentarla incitándoles a hacer *remakes* de su propio trabajo? Por eso la idea de continuar la historia del impresionante *FF VII* en forma de película de animación me parece sublime (de hecho, estimado Sakaguchi, es lo que deberías haber hecho en vez de arruinar a Square con la majadera idea de hacer *FF: La Fuerza Interior*), porque no traiciona al original, acerca a sus impresionantes personajes a esa nueva generación que sólo disfruta con los gráficos de 128 bits y, al menos es lo que esperamos, nos cuenta todo lo que quedó fuera por culpa del precipitado final del RPG original (valga la rima). Además, ¿para qué engañarnos? Todo esto de *Advent Children* apesta a maniobra comercial de Square Enix para tantear la posible recepción del mercado del tan rumoreado *FF VII-2*... y entonces SÍ que deberíamos babear, queridos lectores. Y a chorros.

FUERA DE JUEGO









CONCURSO LOS DIEZ MEJORES

Francisco José Rasero, MORÓN DE LA FRONTERA (SEVILLA)

CONCURSO *ESDLA LAS DOS TORRES* (PLANET 57)

Ganadores Lote bolsa Frodo, pelicula y juego

Diego Cebrián PLASENZUELA (CÁCERES), Rosa María González MAYORGA DE CAMPOS (VALLADOLID), Raúl Segura BARCELONA

Ganadores pelicula y juego

José Daniel Martos SEVILLA, Diego Rico LLEIDA, Francisco Javier Colmenar ORUSCO DE TAJUÑA, Cristina Conejero JARAIZ DE LA VERA, Nuria Muñiz VENTA DE BAÑOS

CONCURSO *DARK CHRONICLE* (PLANET 57)

Irene Martinez BERGARA (GUIPUZCOA) , Marc Ortigosa ABRERA (BARCELONA), Daniel Serrano MATARÓ, Francisco Pérez MÁLAGA, Daniel Puente SAN SEBASTIÁN DE PRAVIA (ASTURIAS), Noelle Casat CULLERA (VALENCIA), Sebastián Contreras CORDOBA, Oriol Altes TORTOSA, Adolfo Martinez ALAGÓN (ZARAGOZA), Bárbara Brinquis PONTEVEDRA, Pilar Gil VALENCIA, Laura Navarro ALICANTE, Victor Cambronero HOSPITALET DE LLOBREGAT, Iván Vizcaino LINARES, Pablo Hernandez MURCIA, Jorge Torres NARÓN (A CORUÑA), Sergi Alesanco GIRONA, Francisco Marín SAN FERNANDO (CÁDIZ), José Ramón Vega GIJÓN, Raul Bauza PALMA DE MALLORCA



En el próximo número

Cuando Rockstar programó *GTA III*, no pensó que crearía escuela tal y como ha hecho, siendo el punto de partida para otros títulos como *The Getaway*, *Jak II: El Renegado* o *True Crime: Streets of L.A.* Este último parece llamado a ser la alternativa natural de la saga de Rockstar, probablemente por su aire de serie B, su desenfado y diversión a toda mecha. El mes que viene lo analizaremos para descubrir si está a la altura de su legado.

Precisamente los autores de *GTA*, Rockstar North, están ultimando su última obra, *Manhunt*, un juego concebido par a suscitar polémica. Desde luego no hará precisamente saltar de contentos a,las Asociaciones de Padres por su contenido violento, aunque hasta su próximo análisis no os podremos desvelar si es capaz de ir más allá de su planteamiento y puede ofrecernos originalidad a nivel jugable.

En otra onda completamente distinta está *Beyond Good & Evil*, la nueva obra de Michel Ancel, una atractiva aventura gráfica llena de encanto, magia y personajes memorables. En el próximo número de *PlanetStation* lo analizaremos a fondo, descubriéndoos uno de los juegos más inusualmente personales del actual panorama videojueguil.

Dentro de un mes también se produce una inolvidable doble efeméride: *PlanetStation* cumple su quinto aniversario y, a la vez, llega al número 60. Lo celebraremos, como cada año, con unas cuantas sorpresas que no os podemos desvelar… pero no os preocupéis, que os aseguramos que será algo… ejem… sorprendente.

A LA VENTA A MEDIADOS DE NOVIEMBRE

NOTA: Estos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

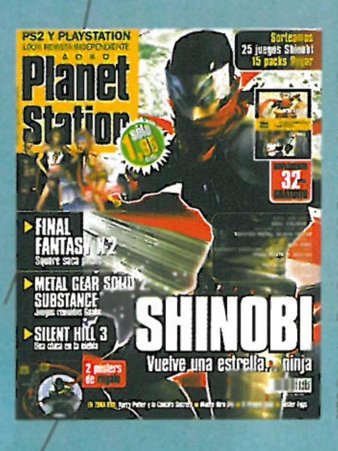
¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N54 Reportaje Resident Evil, Reportaje Dark Chronicle. Previews: Tomb Raider EADLO, Dynasty Warriors 4,Eyetoy Play, Jak II: Renegade, Syphon Filter:The Omega Strain. Análisis: Enter the Matrix, Silent Hill 3, Galerians:Ash. Guías: Wild Arms 3 (tercera parte), MGS 2 Substance.



N53 Reportaje Final Fantasy X-2, Reportaje Silent Hill 3. Previews: Soul Calibur 2, SOCOM: US Navy Seals, Twisted Metal Black: On Line, IndyCar Series, Pro Beach Soccer. Análisis: Shinobi, Rygar, MGS 2: Substance, X-Men 2, Devil May Cry 2, Rayman 3, FF Origins. Guías: Wild Arms 3 (segunda parte), Los Sims.



N52 Reportaje Final Fantasy Origins, Reportaje ZOE: The 2nd Runner. Previews: Rygar, Enter the Matrix, X-Men 2, Rayman 3, Midnight Club II, Indiana Jones y La Tumba del Emperador. Análisis: Tenchu: La Ira del Cielo, Splinter Cell, Moto GP 3, Contra, Vexx, War of the Monsters. Guías: Wild Arms 3 (primera parte), ISS 3.



N51 Reportaje Devil May Cry 2, Reportaje Shinobi, Reportaje Juegos para móviles. Previews: Splinter Cell, Vexx, Moto GP 3, Silent Hill 3, Contra: Shattered Soldier, War of the Monsters. Análisis: Mortal Kombat: Deadly Alliance, The Mark of Kri, NBA 2K3. Guías: MK Deadly Alliance, Sly Raccoon.

N55 Reportaje E3 , Previews: Virtua Fighter 4 Evolution, Clock Tower 3, Dead to Rights, Starsky & Hutch, Futurama. Análisis: Midnight Club II, Dynasty Warriors 4, NBA Street Vol. 2, Return to Castle Wolfenstein: Operation Resurrection, Hulk, Socom U.S Navy Seals. Guías: Enter the Matrix, Silent Hill 3.

N56 Reportaje GhostHunter , Reportaje Doblaje. Previews: R-Type Final, The Italian Job, Virtual On Marz, Dragon Ball Z Budokai, Alter Echo. Análisis: Tomb Raider El Ángel de la Oscuridad, Virtua Figther 4 Evolution, Eye Toy Play, Resident Evil Dead Aim, Clock tower 3, Def Jam Vendetta. Guías: Clock Tower 3, Resident Evil Dead Aim.



N57 Reportaje ESDLA: El Retorno del Rey, Reportaje RPG's Previews: Soul Calibur 2, Z.O.E.: The 2nd Runner, Time Crisis 3, Pitfall Harry. Análisis: Dark Chronicle, Indiana Jones y la Tumba del Emperador, Die Hard Vendetta, Hunter the Reckoning Wayward. Guías: Return to Castle Wolfenstein, VF 4: Evolution.



N58 Reportaje ECTS/PlayStation Experience, Reportaje Juegos de Fútbol, Cuenta Atrás: Jak II: El Renegado, Beyond Good & Evil, Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo. Análisis: Colin McRae 04, ZOE: The 2nd Runner, Soul Calibur 2, Time Crisis 3. Guías: Dark Chronicle (1ª parte), Return to Castle Wolfenstein (2ª parte).

MONOGRÁFICOS ESPECIALES

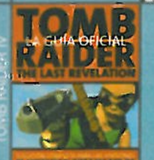


GTA VICE CITY
ONIMUSHA 2
PROJECT ZERO



COMMANDOS 2
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

DEVIL MAY CRY 2, THE GETAWAY, TIME SPLITTERS 2



TOMB RAIDER IV





TOMB RAIDER CHRONICLES



TOMB RAIDER EADLO
WILD ARMS 3
LAS DOS TORRES

Las revistas se venden al precio de portada + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL

moviljuegos — TOP DE VIDEOJUEGOS INTERNACIONAL

hay muchos mas en nuestra pagina web



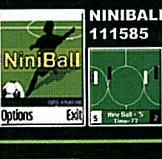






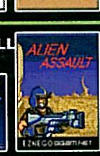

B-MAN 107159 · M-FUT 111582 · BETRIS 111561 · BUBBLE 107688 · FOOTRIX 107689 · PINBALL 110266




GR. PRIX 111573 · E. SPEED 110206 · TANK W. 107152 · SUMMER G. 110259 · FRUIT M. 110209 · NINIBALL 111585






TAXI 110219 · HOCKEY 111583 · BOXING 107729 · KI. BOSS 107705 · SNBOARD 107714 · DARTS 110842

JAM 107687 · MOBIBALL 111584 · ALIEN 111556 · HAP HOUR 124543



ENVÍA UN SMS CON **PJ3** AL **7494**

Si dudas estamos en juegos@sinfindejuegos.com

bromas telefonicas

¡¡¡GRITOS DE FÚTBOL!!! ¡¡¡BROMAS ERÓTICAS!!!

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... hay muchas más bromas en nuestra centralita. ¡¡¡Escúchalas en el tlfno. y elige la que más te guste....

Sólo tienes que llamar al teléfono **806 52 62 64** y elegir la broma que más te guste

BOMBON	UN TRAVESTI LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PROPONER JUEGOS ERÓTICOS
EMBARAZA	UNA EMBARAZADA LLAMARÁ A TU AMIGO PARA ANUNCIARLE Q ES PADRE
ORGASMO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ORGASMO MUY EXPLOSIVO
CHULO	UN CHULO LLAMARÁ A TU AMIGO PARA PEDIRLE EL PAGO POR SU CHICA.
VIDEO	UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
CONTACTO	UNA CHICA LLAMARÁ A TU AMIGO PQ LO HAVISTO EN LOS CONTACTOS.
ANUNCIO	UNA AGENCIA MATRIMONIAL ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL.
CUMPLE	UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ.
JURADO	AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR.
BANCO	UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES.
VOMITO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN VÓMITO REALMENTE ASQUEROSO.
ERUCTO	TU AMIGO ESCUCHARÁ UN ERUCTO DE LO MÁS BESTIAL.
RISA	TU AMIGO OIRÁ UNA ESCALOFRIANTE RISA DE PELÍCULA DE TERROR.
CISTERNA	ALGUIEN SENTADO EN LA TAZA DEL WATER LLAMARÁ TU AMIGO.
PLOCO	TU AMIGO ESCUCHARÁ LA CACHONDA RISA DEL PÁJARO LOCO.
RONQUIDO	TU AMIGO OIRÁ LOS BRUTALES RONQUIDIOS DE ALGUIEN QUE DUERME.
DIARREA	UN SEÑOR EN PLENO ESTALLIDO DIARREICO LLAMARÁ TU AMIGO.
PELEA	TU AMIGO SERÁ TESTIGO DE UNA BRUTAL DISCUSIÓN DE PAREJA.

movilstation — ¡¡¡ las ultimas novedades !!!

XMEN2 cod XMEN · ITALIANJOB cod JOB · MOBILERC cod RC

MCQUAID cod MC · MOBOWLING cod BOWLING · TOPGUN cod TOP





SNOPRO cod SNO · WILD8BALL cod WILD · ELDER SCROLLS cod ELDER



ROULETTE cod ROU · BLACKJACK cod BLACK · TRAGAPERRAS cod SLOTS




SI QUIERES DESCARGARTE UNO DE ESTOS JUEGOS EN TU MÓVIL ENVÍA **PJ8** SEGUIDO DE ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL VÍDEOJUEGO QUE TE GUSTE AL **7494**

Si dudas puedes consultarnos en el e-mail juegos@sinfindejuegos.com

tonos polifonicos

suenan como musica de verdad

Para descargarte tu éxito en polifónico envía **PP15 al 7494**

tenemos todos los exitos de las listas de ventas

121413	EL VIAJE ANTONIO OROZCO
123070	GOING UNDER EVANESCENCE
111117	HOY QUE NO ESTAS ALEJANDRO SANZ
124654	ROSA Y ESPINAS DAVID CIVERA DAVID BISBAL
121871	YIN YANG JARABE DE PALO
123829	DOWN JUNIOR MIGUEZ
124850	CAPRICHOSA CHAYANNE
124370	GRITA! VEGA
120012	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT JAYZ
125091	JURAMENTO RICKY MARTIN
125092	LO NOTO HOMBRES G
125092	LO NOTO HOMBRES G
125097	E SAMBA JUNIOR JACK
125273	ECONTRARAS NATASHA ST
125094	UN SEGUNDO DE PAZ EROS RAMAZZOTTI
125096	GET IT TOGETHER SEAL
125271	FALLING HIGH SAFRI DUO
121454	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
121545	INTUITION JEWEL
121454	QUIERO QUE VUELVA HUGO
121713	WHERE IS THE LOVE BLACK EYED PEAS
120508	PRETTY GREEN EYES ULTRABEAT
111140	BREATHE BLUE CANTRELL FEAT SEAN PAUL
121707	50 CENT IN DA CLUB
107003	ARE YOU READY FOR LOVE ELTON JOHN
108315	THE GREAT ESCAPE ELMER BERNSTEIN
107026	TV THEME ONLY FOOLS AND HORSES
118500	SELF PRESERVATION SOCIETY ITALIAN JOB
108251	XTM DJ CHUCKY PRE. ANNIA FLY ON T WINGS LOVE
108273	ROBERT MILES CHILDREN
107872	THEME FIELDS OF ATHENRY
108299	TV THEME PHOENIX NIGHTS
109159	ROCKY EYE OF THE TIGER
108213	HALLOWEEN JOHN CARPENTER
107052	TV THEME AIRWOLF
107896	TV THEME THE SIMPSONS
107808	MISSION IMPOSSIBLE FILM THEME
107041	DJ SAMMY HEAVEN
107012	NEVER WALK ALONE GERRY PACEMAKERS LIVERPOOL
124529	SWEET CHILD MINE GUNS ROSES
120012	WHITE FLAG DIDO
109012	CRAZY IN LOVE BEYONCE FEAT JAYZ
112591	THEME PULP FICTION
116167	CLOCKS COLDPLAY
107030	X GON GIVE IT TO YA DMX
121677	KNIGHT RIDER TV THEME
120905	LIKE GLUE SEAN PAUL
108209	NEVER LEAVE YOU UH OOH UH OOOH LUMIDEE
117260	TV THEME THE MUPPETS
111697	JACKASS TV THEME
117183	ROCKY II MOVIE THEME
107810	GET BUSY SEAN PAUL
107004	EMINEM LOSE YOURSELF
120612	TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
108264	SIMPLY THE BEST TINA TURNER
107002	TV THEME BANANA SPLITS
108304	SEX AND THE CITY TV THEME
107783	TOP GUN FILM THEME
118331	TV THEME THE FLINSTONES
120616	DAMBUSTERS FILM THEME
109279	THE LIQUIDATOR FOOTBALL THEME
116473	THE BENNY HILL SHOW TV THEME
110401	VINDALOO FAT LES
110852	IM GONNA BE 500 MILES THE PROCLAIMERS



fotofondosencolor

o llama al 806 41 69 92

envía **WAP11** seguido de espacio y el código de tu foto > al **7494**

